

Release by TEAM-DZ
LE MAGAZINE DU JEU VIDÉO / WWW.JVN.COM
JUIN 2011 - N°220
JOYPAD
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 iPHONE / iPAD / PC
AVANT-PREMIÈRE
SPÉCIAL E3 2011
LES JEUX À NE PAS MANQUER, LA NGP, LA Wii 2, LES INDISCRÉTIONS…
GEARS OF WAR 3
L'EXCLU 360 !
TOMB RAIDER
LA SURVIVANTE !
BATTLEFIELD 3
LE FPS DE 2011 !
L 14041 - 220 - F: 6,50 €
Yellow MEDIA
JOYPAD N°220 / France métropolitaine 6,50 € / Belgique 7,50 € / DOM 7 € / Suisse 13 FS / Luxembourg 7,50 € / Port. cont. 7,50 € / Canada 11,50 $CAN / Maroc 80 DH / TOM surface 1050 XPF


Release by TEAM-DZ
HUNTED®
THE DEMON'S FORGE
DLC en offre de réservation sur fnac.com
HUNTED
Darkset Pack
Caddoc's Darkset Axe and Shield
Elara's Darkset Armor
Elara's Darkset Light Sword
Caddoc's Darkset Armor
RÉSERVEZ DÈS MAINTENANT HUNTED À LA FNAC OU SUR FNAC.COM ET BÉNÉFICIEZ DE LA DLC DARKSET PACK.
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.
WWW.HUNTEDTHEGAME.COM
03·06·2011
18
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
inXile entertainment
Bethesda
© 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: Die Schmiede Der Finsternis, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. Windows, le bouton Démarrer de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft, et « Games for Windows » et le logo du bouton Démarrer de Windows sont utilisés sous licence de Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

EN DIRECT DE L'E3

Tous les ans, la presse papier se décide à parler de l'E3 une fois le salon terminé. Certes, tout cela est très joli, ça fait plaisir à tout le monde, mais en fait, ce sont beaucoup de pages pour rien ! En effet, depuis l'arrivée du web, les informations relatant les annonces que nous publions sont caduques, et ce depuis plusieurs semaines. Mais que faire ? Rien en fait, ou simplement ne pas parler de l'E3 a posteriori. C'est pourquoi, cette année, plutôt que d'essayer de vous faire un compte rendu, nous avons décidé de vous présenter le salon. Les éditeurs présents, les jeux que nous attendons, mais aussi les petites indiscrétions que nous avons pu dénicher ici et là avant le coup d'envoi de la grand-messe. Il nous a semblé en effet plus pertinent de vous présenter un condensé de ce qui sera dévoilé à Los Angeles plutôt que de courir après une information qui sera de toute façon sur le Net avant même que nous ayons écrit la moindre page ! En revanche, nous utiliserons pour l'occasion notre blog (www.joypad.fr) pour vous faire vivre au jour le jour nos impressions sur les jeux présentés ou encore nos coups de cœur. En direct cette fois.

Laurent Deheppe

Laurent Deheppe
Rédacteur en chef



Joypad n°220 du 20 mai 2011
Édité par Yellow Media au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finances et administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier (jobs@yellowmedia.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,50 €

ABONNEMENTS
18-24 quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 €
Étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Chef de rubriques : Christophe Collet
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Rédacteur graphiste : Éric Sallé
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numéro
Damien Bigini, Kévin Bitterlin, Denis Brusseaux, Mathieu Chartier, Marie Descubes, Sébastien Hatton, Thomas Huguet, Jean-Kléber Lauret, Raphaël Lucas et Guillaume Pajot.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif :
Jérôme Adam (jerome.adam@yellowmedia.fr)
Directeur commercial pôle jeux vidéo :
Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)
Directeurs de publicité :
Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Didier Péchon (didier.pechon@yellowmedia.fr)
Directeur de clientèle :
Willy Weingartner (willy.weingartner@yellowmedia.fr)
Responsable trafic :
Maguy Edouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)
Assistante trafic :
Nathalie Lopes Jousselin (nathalie.lopes@yellowmedia.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Anne-Sophie Joulin
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To)
Imprimé en Italie – Printed in Italy
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 0315K83972
ISSN : 1163-586X



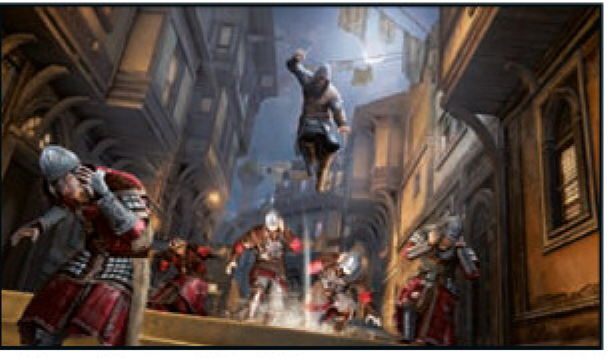


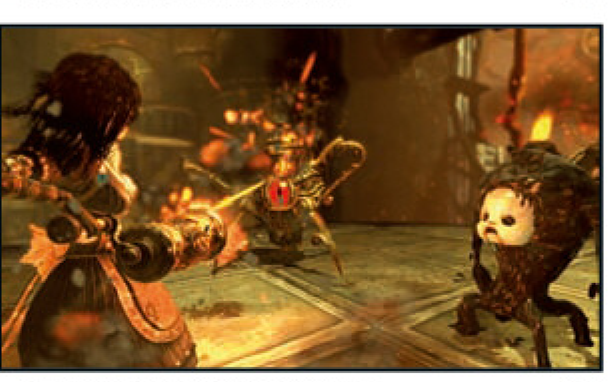
SOMMAIRE

JOYPAD 220 / JUIN 2011





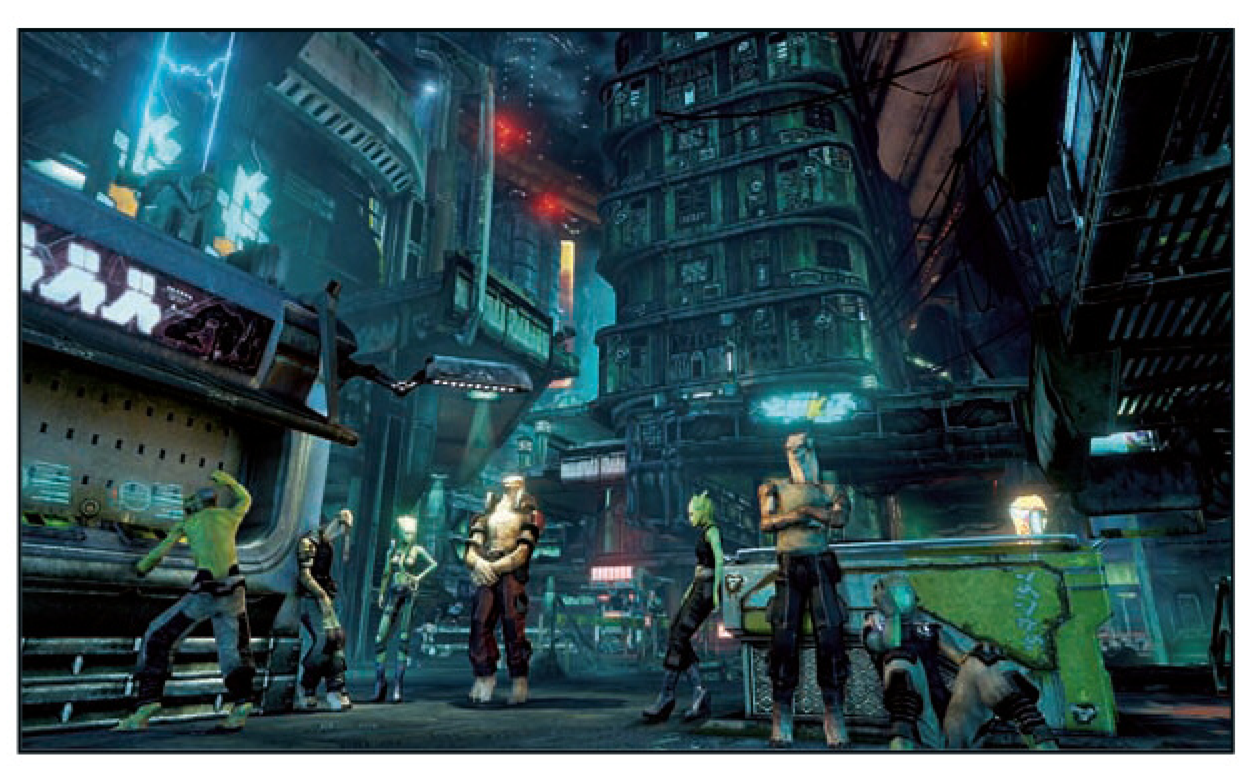




ACTUS P. 10

CRITIQUES P. 65

ONLINE P. 78



Prey 2 P.22



L.A. Noire P.66



Brink P.70

COURRIER

JOYPAD VOUS DONNE LA PAROLE / WWW.JOYPAD.FR



ÉCRIVEZ-NOUS

TOUT EST BON POUR S'INTERROGER, DÉBATTRE, POUSSER DES COUPS DE CŒUR OU DES COUPS DE GUEULE, ET C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE

■ Défiance

Hello Joypad ! Juste une question, toute simple : *Driver*, vous y croyez vraiment ? Perso, depuis le grand n'importe quoi des derniers épisodes, je n'en attends plus rien. Ok, votre dossier est sympa, et pour un peu j'aurais envie de l'attendre, mais j'ai vraiment du mal à être aussi impatient que vous. Sinon, vous faites du bon boulot, mais vous le saviez déjà, non ?

Dany B.



JOYPAD Salut Dany. Pour le boulot, oui on sait, mais ça fait toujours du bien de l'entendre. Concernant *Driver*, on sait aussi que pas mal de joueurs sont hésitants, c'est justement pour ça qu'on a fait le pari de le mettre en couverture du dernier Joypad. Parce qu'une licence comme *Driver* mérite qu'on lui laisse sa chance. Le studio Reflections a beaucoup bossé, ils ont osé des choses pas évidentes, comme un hommage à *Code Quantum* – le fait de passer de corps en corps et de vivre la situation d'un individu lambda, non ? – ou encore de déplacer l'action du jeu dans l'esprit de Tanner. Bref, il y a des choses à espérer. On se revoit en septembre pour savoir si ça valait le coup d'y croire.

■ Réhabilitation

Bonjour, je voulais revenir sur un jeu qui avait été un peu sous-noté à l'époque alors qu'il est pour moi un des plus sympas sortis sur PlayStation 3 : *inFamous*. Le numéro 2 sortant bientôt et celui-ci s'annonçant encore meilleur, j'espère que vous les mettrez cette fois un peu plus en valeur de votre magazine. Pour l'instant vous n'en avez pas trop parlé ! Si on le compare en effet aux autres grands jeux avec un monde ouvert, il l'emporte pour moi sur de nombreux points : *Red Dead Redemption* ou *Grand Theft Auto IV*, certes leur monde est beaucoup plus grand, plus détaillé mais on s'ennuie assez vite, les phases de tir ne sont pas très variées, les missions sont souvent trop éloignées et on doit faire de trop longs trajets qui coupent le rythme. […] La série *Assassin's Creed*, certes c'est très beau, les villes sont très bien modélisées, mais les combats à l'arme blanche ne sont vraiment pas bons et manquent de variété. Les sauts sont parfois hasardeux. Voilà, en espérant voir *inFamous 2* mis un peu plus en valeur dans votre magazine…

Alain Gral



JOYPAD Bonjour Alain. Alors effectivement, nous n'avons pas beaucoup parlé d'*inFamous 2* dans Joypad jusqu'à présent. Et même dans ce numéro, tu ne le trouveras que dans le calendrier, p.38, alors pourtant que le jeu sort dans quelques jours (le 8 juin). Sauf que la raison est simple : Sony a tenu à conserver son jeu secret jusqu'au dernier moment. Peu de présentations (la dernière remonte à la GamesCom d'août 2010) et en ce qui nous concerne, pas de version preview dans les temps. Il faudra donc patienter jusqu'au Joypad 221 pour savoir ce que vaut cette suite. Et si elle est meilleure que le premier (permets-nous de lui préférer *Red Dead Redemption*…), compte sur nous pour le dire.

■ Nostalgie, quand tu nous tiens…

Ouhlaaa, gros coup de vieux avec votre longue interview et les 20 ans de *Flashback* ! Je l'ai vraiment adoré, ce jeu ! Ça a été mon premier coup de cœur, et depuis j'ai l'impression qu'il n'y en a pas eu tant que ça ! C'est moi, ou les univers sont moins travaillés qu'avant ? *Flashback*, c'était dingue quand même ! Alors ouais, la maniabilité a pris un coup de vieux (elle aussi !), et personne n'accepterait ça aujourd'hui, mais quel pied ! Donc merci pour votre belle interview de Paul Cuisset, merci à lui surtout, et je suis comme vous : j'attends une réédition HD pour 2012 ! (je crois qu'il faut que j'arrête les points d'exclamation…)

Flashfan

JOYPAD Salut Flashfan (tu l'as pris pour l'occasion ton pseudo, non ?). C'est vrai que *Flashback* a constitué un grand moment de jeu vidéo. Bon, après, de là à dire que, depuis, les amateurs d'aventure doivent se contenter d'univers au rabais, on ne te suivra pas, si tu nous le permets. D'autant que ces dernières années – considérées par certains comme une simple course à la prouesse graphique – ont été riches en belles rencontres : *Mass Effect*, *Heavy Rain*, *Red Dead Redemption*, *Assassin's Creed*…, on en oublie des dizaines, mais le constat est là : les capacités actuelles permettent à ceux qui s'en donnent

Joypad – Courrier – 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret

NOSTALGIE, QUAND TU NOUS TIENS… (BIS)

Le mois dernier, j'ai racheté votre magazine pour la première fois depuis une dizaine d'années ! Et j'ai été déçu de constater que Joypad était plus ou moins rentré dans le moule de la « consensualité ». En effet, je vous avais quitté avec Kendy, RaHan, Angel et autre Karine aux alentours du numéro 120, j'étais abonné depuis trois ans, et votre magazine respirait la sincérité et l'enthousiasme. On avait l'impression d'acheter le journal de bord d'une bande de potes, avec leur trombinoscope et le fameux mode d'emploi qui nous donnaient l'impression de vraiment être proches des pigistes de l'époque. […] Où est donc passée l'acidité du mythique Joypad d'antan, qui ne laissait rien passer et qui ne se gênait pas pour qualifier un jeu « d'arnaque » ou des développeurs « d'escrocs » quand c'était mérité ? Où sont passées toutes ces petites phrases aussi piquantes que savoureuses ? […] Sur ce, je ne vous dirai pas bonne continuation, car j'espère sincèrement un jour retrouver le « ton Joypad », moins journalistique mais plus sincère, dans votre magazine.

Jean-Polux De La Bière



la peine de créer des univers de toute beauté ! Pour résumer, disons qu'en 2012, nous attendons aussi bien *The Last Guardian* que « *Flashback HD* » !



■ Jeu de l'année ?

Ça fait plusieurs fois que je vous écris, j'aimerais bien être publiée mais je ne suis pas sûre que cette fois soit la bonne… En fait, c'était juste pour vous faire part de mon attente concernant *L.A. Noire*. Je me souviens que dans le dossier que vous aviez fait il y a quelque temps, vous aviez eu des doutes. Et puis dans votre actu d'avril, beaucoup moins… Normal : ça va être le jeu de l'année ! J'ai l'impression que vous encensez beaucoup BioWare, *Mass Effect*… mais franchement, Rockstar fait un boulot de fou sur cette génération. Voilà, c'est tout ce que j'avais à dire. Merci de m'avoir lue.

Mathilde

JOYPAD Tu as raison Mathilde : Rockstar fait « un boulot de fou » sur nos consoles. D'ailleurs, même s'il est vrai qu'on apprécie beaucoup les jeux BioWare sur cette génération (y compris *Dragon Age II* !), c'est tout de même à Rockstar que Joypad a mis les meilleures notes. Pour rappel, *GTA IV* et *Red Dead Redemption*, c'est 20/20 ! Et si tu vas en page 66 de ce numéro, tu verras que *L.A. Noire* accroche presque la note parfaite. Du coup, on peut le dire : sur les machines actuelles, Rockstar est l'éditeur le mieux noté par Joypad, et de loin. Avec son 18/20, le *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* de la DS fait presque figure de maillon faible…



@ À CHAUD ! redacpad@yellowmedia.fr - www.joypad.fr

P.-S.

Suivi
Terrible événement au Japon. Difficile d'imaginer le chaos suite à cet incroyable séisme. Le jeu vidéo attendra, ce n'est pas le plus pressé. Mais merci d'avoir traité le sujet, qui ne doit pas être l'apanage des journaux généralistes. Ce qui serait bien, aussi, c'est d'y revenir si besoin, pour ne pas oublier.

Damien

Pour ou contre
16/20 pour *Mortal Kombat*, c'est bien payé quand même ! Vous dites que la rédaction a été divisée, et que c'est un amateur qui a fait le test de *MK*. Dans ce cas, pourquoi ne pas ajouter un encadré « contre », comme le font certains magazines. Si vous débattez, autant qu'on en profite !

Laurent

Ça va couper !
Bonjour Joy ! Une petite déception sur votre n°218, partie courrier des lecteurs : pourquoi avoir amputé la rubrique de cette façon en y calant une pub pour le jeu *FIFA* ? Ces pages sont notre seul lien à nous les lecteurs avec le magazine (je ne parle pas d'Internet) et vous, vous y mettez une pub… C'est bien dommage.

Steve

Overdose
Ça fait quelques numéros que vous faites allusion au sujet sans vraiment le traiter, mais je trouve que ça ferait un bon dossier : qu'est-ce que c'est que tous ces zombies ?!! Depuis deux, trois ans, on ne voit qu'eux en BD, films, jeux vidéo… À part que ça rapporte un max, ça doit bien vouloir dire quelque chose, non ?

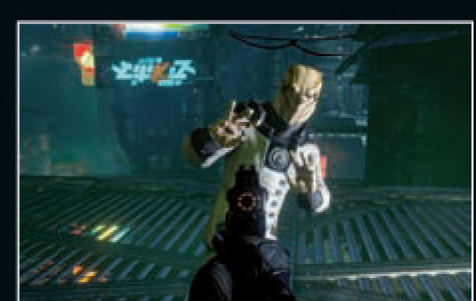
Jérôme



Le premier qui a la réponse gagne…
Bon, la question de ce courriel est simple : comment les constructeurs arrivent à générer des bénéfices avec les cartes PSN et consœurs ? En effet, j'achète une carte 20 € pour un crédit de 20 € (normal, me direz-vous), mais comment payer (pour les constructeurs) les éditeurs de jeux alors que la carte a aussi un coût (édition, distribution…) ?

Marc ou Net


« LE PLUS BEAU JEU DU STUDIO »
JEUX VIDÉO MAGAZINE
« ÇA S'ANNONCE ACCROCHEUR »
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX 360
« DUNGEON SIEGE 3 S'ANNONCE D'ORES ET DÉJÀ COMME L'ÉPISODE LE PLUS CONVAINCANT DE LA SÉRIE »
PC JEUX
DUNGEON SIEGE III
SQUARE ENIX.
XBOX 360.
XBOX LIVE.
PS3
PlayStation Network



22

PREY 2
Une suite prometteuse, qui fait table rase du passé.

K.-O. TECHNIQUE

LORSQUE LES HACKERS SE REGROUPENT CONTRE LA PS3, SONY NE PEUT QUE CONSTATER LES DÉGÂTS. RETOUR SUR UNE AFFAIRE QUI N'A PAS FINI DE FAIRE PARLER…

C'est le feuilleton du printemps, peut-être celui de l'année. À l'heure où ces lignes sont écrites, lundi 9 mai, le PlayStation Network de la PS3 n'est toujours pas rétabli. Cela fait exactement 20 jours qu'il est interrompu, et personne ne sait quand il sera rouvert. Vous avez bien compris : personne ne joue plus en ligne sur PS3 depuis trois semaines. L'affaire a déjà coûté très cher à Sony – au-delà de la coupure de service, c'est le vol des informations qui pose problème –, et l'on ne mesure pas encore les effets qu'elle aura sur l'image de la firme et celle de son service en ligne. C'est toute une relation de confiance entre Sony et ses joueurs qui est mise à mal par ce qui restera comme l'une des premières attaques d'envergure sur ce type d'infrastructure.

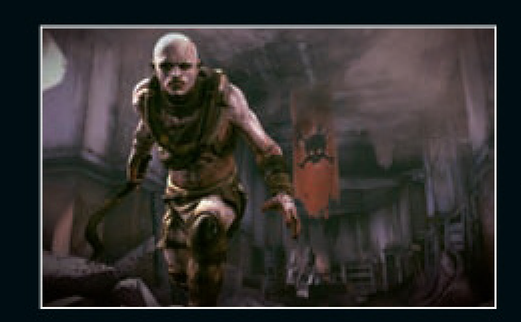
Car oui, tout est venu d'une attaque, d'une « intrusion illégale » dont – et ce n'est pas le moindre des mystères entourant cette affaire – on ne connaît toujours pas le ou les responsables. Flash-back.

HÉSITATION COUPABLE

Le 20 avril, le PSN est coupé. Sony invoque une maintenance, aucune raison de s'inquiéter. Les joueurs ne le savent pas encore, mais ils ne sont pas près de rejouer à *Call of Duty* en ligne. Le 23 avril, après 72 heures de black-out, la firme communique enfin, timidement. Elle admet avoir été victime d'une « intrusion extérieure », mais ne prévoit pas de retour à la normale : « Nous travaillons pour rétablir rapidement ces services. » Surtout, elle réfute l'idée que les informations confidentielles des joueurs (adresse mail, login, mot de passe, coordonnées bancaires) aient pu être compromises. Ce n'est qu'après une semaine, le 27 avril, que Sony va reconnaître officiellement – par mail envoyé à l'ensemble des joueurs possédant un compte PSN – ce que tout le monde craignait : « Nous pensons qu'une personne non autorisée a eu accès aux informations que vous nous avez transmises. […] Si vous avez fourni vos données de carte bancaire, il est prudent de vous avertir que votre numéro de carte bancaire (excluant le code de sécurité) et sa date d'expiration sont concernés. »

Dès lors, les esprits s'échauffent, et tout le monde intervient : VISA affirme que ses clients « seront couverts », tandis que le groupe de hackers





Les excuses de Sony

Sony aura attendu dix jours pour lever le voile sur le piratage du PSN. C'est lors d'une conférence extraordinaire à Tokyo (cf. photo) que Kaz Hirai et les dirigeants de la firme ont présenté leurs excuses aux joueurs. Une séquence surréaliste mais toute japonaise, qui restera comme l'image-choc de cette affaire. Un 1er mai, en plus…

Anonymous – soupçonné d'être à l'origine de l'attaque – nie toute implication. De partout arrivent des histoires de joueurs prélevés inopinément sur leur compte bancaire, immédiatement démenties. Le 1er mai, conférence de presse à Tokyo : Kaz Hirai et l'ensemble des dirigeants de Sony présentent leurs excuses aux joueurs et affirment « qu'à leur connaissance », aucune donnée bancaire n'a été exploitée par les pirates. Le plan « Welcome Back » visant à relancer le PSN est annoncé et des compensations sont promises (deux jeux à télécharger, un mois d'abonnement gratuit au PS Plus). Par ailleurs, Sony avoue que ses serveurs SOE ont aussi été piratés, le 16 avril. De leur côté, ironie de l'histoire, certains hackers annoncent le retour de la fonction OtherOS, qui permet d'installer un système d'exploitation alternatif (type Linux) sur PS3. Le point de départ de toute l'affaire, puisque c'est suite au contentieux qui oppose Sony au hacker GeoHot que la communauté avait pris la PS3 en grippe !

Lorsque vous lirez ce Joypad, il est probable que le PSN aura été remis en route. Malgré tout, l'affaire est loin d'être terminée : Sony a juré de traduire en justice les hackers responsables de son malheur, tandis qu'aux États-Unis justement, les class action se forment contre la société (cf. p.36). C'est une réalité à laquelle il faudra s'habituer : le risque zéro n'existe pas.

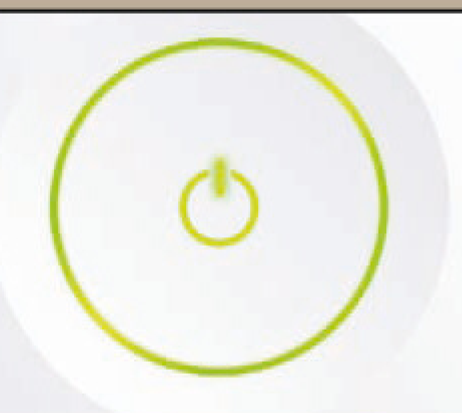
■ **Christophe Collet**

C'EST TOUTE UNE RELATION DE CONFIANCE ENTRE SONY ET SES JOUEURS QUI EST MISE À MAL PAR CE QUI RESTERA COMME **L'UNE DES PREMIÈRES ATTAQUES D'ENVERGURE SUR CE TYPE D'INFRASTRUCTURE**

BRUITS DE COULOIR…

XBOX 720

Il a suffi que Nintendo confirme la présence de sa future console de salon à l'E3 2011 (cf. p.40) pour que les plus folles rumeurs courent sur une riposte probable de ses concurrents. De Microsoft, surtout, dont il se murmurait début mai que le constructeur ferait tout, dans les dernières semaines avant le salon, pour « faire une grosse annonce » et présenter quelque chose. La machine mystère sortirait fin 2012. « Pourquoi laisser Nintendo tout rafler en juin ? », questionne la source à l'origine de cette rumeur. « Personne ne veut louper LE bon moment. » Détail bonus : EA aurait reçu un SDK dès avril. L'éditeur a immédiatement démenti.



PLUS DE DS LITE ?

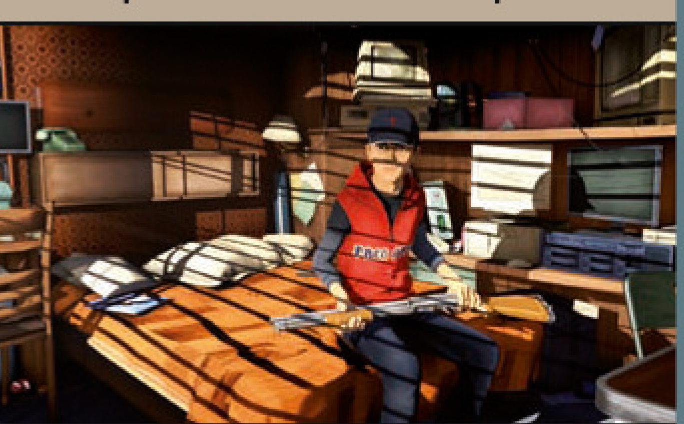
Actuellement, c'est bien simple (ou plutôt, pas) : on trouve trois types de DS en magasin. La DS Lite, la DSi et la DSi XL. On vous fera grâce des « DS tank » d'occasion. Mais d'après certains blogueurs bien informés, les choses devraient rapidement changer puisque Nintendo aurait prévu de ne plus alimenter les revendeurs en DS Lite. Rien d'incroyable : lancée en juin 2006 en Europe, la « DS version 2 » a plus que bien vécu et hormis pour les collectionneurs – qui feraient bien de se dépêcher –, elle ne présente désormais que peu d'intérêt…



C'EST LE MOIS POUR…

ALLER AU CINÉMA

Non seulement parce que la fête du cinéma aura lieu du 25 juin au 1er juillet, mais aussi parce que vous trouverez en salle, à partir du 8 juin, le film *The prodigies*. Alors non, nous ne l'avons pas vu. En revanche, ce que l'on sait, c'est que ce film d'animation a été réalisé par Antoine Charreyron, un habitué de la conception des cinématiques de jeux vidéo (*Tomb Raider 6*, *Terminator 3*, *Shadow Ops*, *The Wheelman*…). Une bonne raison de tenter le coup ? Le pitch : « Ils sont cinq, cinq adolescents prodiges dotés d'une intelligence hors norme, capables de prendre le contrôle de nos corps… »



COMMANDER DEUS EX

Elle coûte un peu moins de 100 €, mais pour les amateurs de goodies, elle devrait valoir le détour. Elle, c'est l'édition collector de *Deus Ex: Human Revolution*, prévue pour le 26 août prochain. Jugez plutôt : un package spécial, un artbook de 40 pages, une figurine d'Adam Jensen, un DVD regroupant making of et bande originale, et du contenu in-game (une mission, des armes et des crédits). Vous feriez peut-être bien de la réserver suffisamment à l'avance pour éviter les mauvaises surprises en août ! En bonus chez Game, un t-shirt.



Machines Xbox 360, PlayStation 3, PC / Développeur Volition / Genre Action / Sortie Fin 2011

PÉTAGE DE PLOMB

LOIN DU SÉRIEUX D'UN L.A. NOIRE, SAINTS ROW: THE THIRD ENTEND RENOUER AVEC LE FUN DES PREMIERS GTA

Ayant compris que les nouvelles orientations très « adultes » de Rockstar ont frustré certains des fans de *GTA*, Volition a fait de sa série *Saints Row* un pur concentré de délire que l'on qualifiera poliment de brouillon.

Le troisième épisode, dont THQ a récemment fait l'annonce, entend visiblement forcer le trait de la parodie, en promettant d'ores et déjà des séquences de gameplay surréalistes : faire de la glisse avec un tank, télécommander un satellite au rayon spatial meurtrier pour détruire un gang de catcheurs mexicains ou encore utiliser un sextoy pour repousser une milice surarmée. Bref, c'est du grand n'importe quoi, et le scénario est à la hauteur : le gang des Saints a pris le contrôle économique de Stilwater, ce qui lui vaut la haine du Syndicat. Le combat va se déplacer dans la ville de Steelport, mise en coupe réglée par la mafia.

Espérons que les bonnes intentions de ce clone de *GTA* au style très cartoon se retrouveront également dans la réalisation et la prise en main.



Des catcheurs, des mafieux, des sextoys, des satellites… *Saints Row 3* s'annonce plus absurde que ses prédécesseurs.

LE CHIFFRE

2

Deux comme le nombre de tablettes tactiles que vient d'officialiser Sony pour cet automne, en concurrence frontale avec l'iPad d'Apple. Si le design de la S1 n'a rien à voir avec celui de la S2 (cette dernière dispose de deux écrans 5,5" à clapet affichant une résolution de 1024x480, tandis que la première, plus classique, n'a qu'un écran de 9,4"), elles ont en commun leur technologie (Android 3.0 à base de Tegra 2, modules Wi-fi, 3G et 4G) et surtout leurs prédispositions pour le jeu. Ainsi, comme le Xperia Play, la S1 et la S2 profiteront du service PlayStation Suite qui permettra dès l'an prochain de jouer à certains jeux du catalogue PlayStation. Bref, Sony s'apprête à bousculer le marché des tablettes, même s'il reste une inconnue : le prix. On parle de 599 $ pour la S1 et 699 $ pour la S2…



10 DATES

LES NOMS DE CODE

DU TITRE PROVISOIRE D'UNE CONSOLE À SON APPELLATION OFFICIELLE, IL Y A BIEN SOUVENT UN SACRÉ FOSSÉ…

1968 La toute première console de salon, l'Odyssey, n'est que la finalisation d'une invention de Ralph Baer, la Brown Box. Un nom bien moins vendeur.

1982 Avant d'opter pour le nom Famicom, les ingénieurs de Nintendo ont travaillé plusieurs années sur le projet Gamecom, contraction de Game Computer.

1988 Fidèle à sa nomenclature, Sega fait suite aux Mark III et Mark IV (la Master System) avec la Mark V, qui deviendra rapidement la Megadrive.

1993 Abandonnant ses rêves de Neptune (une Megadrive couplée à un 32x), Sega lance le projet Aurora, une machine 32 bits appelée à devenir la Saturn.

1994 Project Reality : un nom qui laisse rêveur, pour la première console 64 bits de Nintendo, la N64. Elle aura cependant du mal à lutter face à la PlayStation.

1997 La dernière console de Sega a eu plusieurs noms provisoires avant de devenir la Dreamcast : Blackbelt, Dural ou encore Katana. Un chant du cygne tranchant.

1999 Pour faire face à la PlayStation 2 et la Xbox, Nintendo planche sur la Dolphin, un joli cube coloré rebaptisé GameCube à son lancement.

2003 Avec la Xbox 360, Microsoft se lance le premier dans la bataille des consoles HD. Une machine aux multiples appellations : Xenon, Nextbox ou Xbox FS.

2005 Revolution ! Un nom de code extrêmement ambitieux pour une machine qui a effectivement changé la face du marché : la Wii.

2011 Sous le titre de Project Cafe se cache la prochaine console de salon de Nintendo, qui sera dévoilée à l'E3 le 7 juin. L'attente est fébrile, et totale.


1968


1982

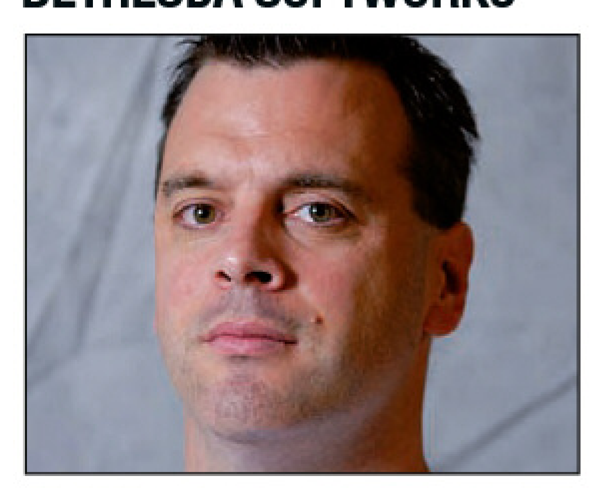

1997


2005

IL A DIT

PETE HINES

DIRECTEUR DU MARKETING ET DE LA COMMUNICATION CHEZ BETHESDA SOFTWORKS



SUR LE FAIT DE SUIVRE LES TENDANCES

« Nous ne courons pas après la dernière tendance à la mode. Nous nous concentrons sur ce que nous faisons et créons le genre de jeux auxquels nous voulons jouer. Parce que nous pensons qu'il y a un public pour ça et nous essayons d'atteindre le plus haut niveau de qualité possible, que ce soit du côté du développement, de la communication, du marketing ou des ventes. »

SUR L'APPORT DU MULTIJOUEUR

« Nous ne demandons pas aux studios : "Pourquoi ne faites-vous pas de multijoueur ?" Nous leur demandons plutôt : "Pourquoi faites-vous du multijoueur ?" Si vous venez vers nous en disant que vous voulez faire un jeu avec du multijoueur, nous répondons : "Pourquoi en avez-vous besoin ?" Et la plupart répondent : "Nous devons le faire parce que c'est comme ça et que l'on doit remplir les critères." »

SUR LEURS PRÉCÉDENTS SUCCÈS

« Regardez *Oblivion*. Tout le monde nous a dit : "Vous n'avez aucune chance de le vendre sur consoles. […] Les joueurs sur ce support n'aiment pas ce genre de jeu." Et pourtant, ils en ont acheté des camions entiers. Ensuite, on nous a dit : "Vous ne pouvez pas adapter correctement un vieux RPG PC au tour par tour sur les machines next gen." Et nous avons fait *Fallout 3*, qui a été élu jeu de l'année et s'est vendu à plusieurs millions. »
Source : www.gamesindustry.biz

DÉCRYPTAGE / WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

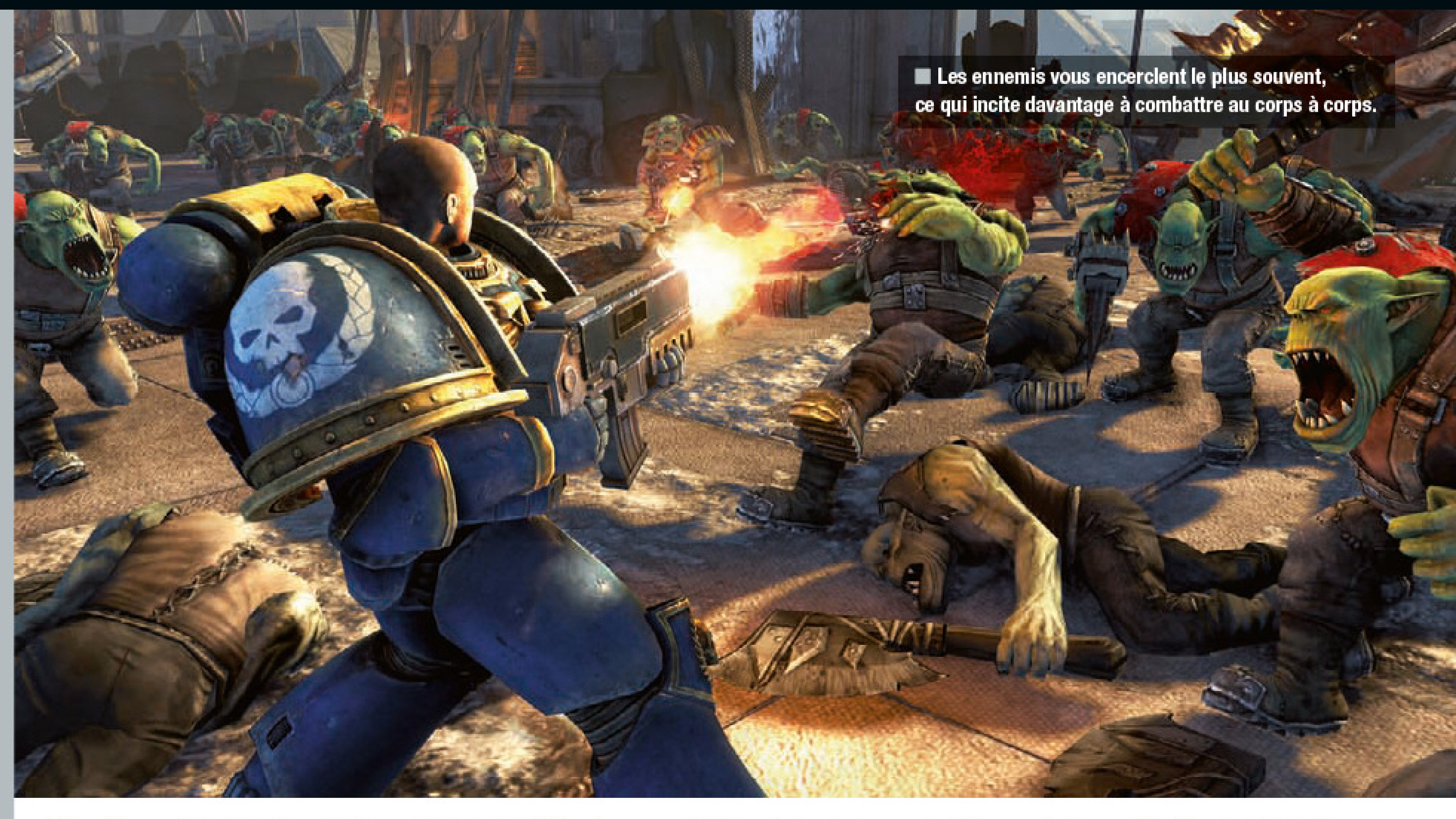
« À CHAQUE NOUVELLE CONSOLE, J'AI DE PLUS EN PLUS DE JEUX À FAIRE ! »

SHIGERU MIYAMOTO / BON GÉNIE DE NINTENDO
À PROPOS DU LINE-UP DE LA 3DS



DÉCRYPTAGE

De passage à Paris, Shigeru Miyamoto s'est entretenu avec nos camarades de JVN, et leur a glissé cette petite phrase, l'air de rien. Elle dit pourtant beaucoup. Car pour le moment, les joueurs sont en attente de titres 3DS convaincants. Miyamoto se devait donc de monter au front, de rappeler qu'il est toujours le créateur n°1 de Nintendo… et qu'il est au boulot !



Les ennemis vous encerclent le plus souvent, ce qui incite davantage à combattre au corps à corps.

Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC / **Développeur** Relic Entertainment / **Genre** Action / **Sortie** Août 2011

LES BÊTES DE GUERRE

PAS FINAUD POUR DEUX SOUS, WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE DE THQ A LE CHARME DE SA BRUTALITÉ

Dans un lointain avenir, l'humanité ne peut s'appuyer que sur ses space marines pour espérer repousser les assauts de toutes les races extraterrestres qui souhaitent l'anéantir. Ce postulat, inspiré du jeu de plateau *Warhammer 40.0000* de Games Workshop, n'a jusqu'ici été adapté en jeu vidéo que sous la forme de STR. Le studio Relic Entertainment est donc le premier à convertir la formule en un jeu de tir à la troisième personne, très proche en apparence de *Gears of War*. Il faut dire qu'un soldat bourrin recouvert d'une lourde armure et équipé d'une tronçonneuse qui découpe de l'alien, on connaît ! Mais les différences sont également nombreuses, à commencer par l'impossibilité de se planquer. En fait, *Space Marine* vise l'action pure, et la jauge de vie ne se recharge qu'en tuant plus d'ennemis.

Comme on s'en doute, le résultat est très bas du front, voire lassant, d'autant que l'on ne combat que deux races seulement (orcs et chaos), et que les graphismes sont loin derrière la concurrence précitée. Mais pour les joueurs en quête de défouloir, ça devrait faire l'affaire.





Space Marine **sera l'un des jeux les plus gore de cette année, à défaut d'être l'un des meilleurs.**

Machines PlayStation 3, Xbox 360 / Développeur Sega / Genre Plate-forme / Sortie Automne 2011

INTEMPOREL ?

SONIC GENERATIONS OSCILLE ENTRE ÉPOQUES ET GAMEPLAY

On a beau l'aimer, Sonic s'est, depuis son passage à la 3D, ingénié à faire craindre chacune de ses apparitions. Normal, le hérisson bleu n'a, depuis la Dreamcast, jamais montré son meilleur visage. Avec *Sonic Generations*, c'est donc à une sorte de retour aux bases, à la vitesse pure que Sega invite les joueurs. D'où deux Sonic à contrôler, avec leurs niveaux dédiés. D'abord, l'original, fun, avec ses niveaux vus de côté et sa vitesse de défilement hallucinante. Ensuite, son alter ego post-3D, sa vue à la troisième personne, de dos, ses esquives et sauts de côté, ses rails. Bref, deux Sonic et deux façons de jouer qu'on retrouvera tout du long de cette rétrospective de 20 ans de carrière, et de ses niveaux déjà arpentés, Green Hill Zone en tête. Au joueur de choisir sa façon d'avancer. Après plus de quinze ans d'errance, Sonic a peut-être trouvé la meilleure combinaison possible entre passé glorieux et avenir encore à construire.



Deux points de vue, et deux Sonic pour un épisode qui se veut surtout commémoratif.

DE LA COMPÈTE !

L'ESWC INSTALLE À NOUVEAU SES QUARTIERS EN FRANCE

L'ESWC 2010 aura fait couler ce qu'il faut de sueur (bonjour le pavillon sans clim de la finale !), tout en mettant en avant de nombreux joueurs français sur consoles (le jeune Astank sur *FIFA 10*, Banobi sur *Guitar Hero 5*). Pour sa version 2011, la Coupe du monde de jeu vidéo s'associe au Paris Games Week (21-25 octobre 2011) et semble se recentrer sur ses fondamentaux. S'il paraît logique que *StarCraft II* ou *Warcraft III* seront de la partie, seuls trois jeux sont, pour le moment, officialisés : l'éternel *Counter Strike*, *FIFA 11* et *Trackmania*. Peu de consoles donc, mais la liste devrait encore s'allonger dans les mois qui viennent, au fur et à mesure des accords avec les éditeurs.



VU SUR LE NET

REAL LIFE PORTAL GUN

Avec *Portal 2* de sortie, il était évident que les geeks allaient reprendre à leur compte les possibilités du Portal Gun pour les tordre à leurs délires. La preuve d'abord avec Real Life Portal Gun, où un étudiant a bien du mal à démontrer à ses camarades, trop absorbés par leurs activités et leurs ordinateurs, qu'il a bien reçu l'un des prototypes développés par Aperture Science. C'est drôle, franchement sympathique et surtout plutôt bien fichu dans les effets spéciaux de portails.
www.youtube.com/watch?v=3L-rrkyvApU



PORTAL KOMBAT

Cruel dilemme du mois dernier : craquer pour l'intellectuel *Portal 2* ou pour le plus rentre-dedans *Mortal Kombat* ? Le héros de *Portal Kombat*, sans le sou en poche, préfère, lui, imaginer un mélange des deux titres, le Portal Gun permettant alors de nombreuses, et originales, fatalités : Testicality (ouille !), Gravitality, Split Personality, Coinality, tout est bon pour massacrer et réduire en miettes ses ennemis. Sauf qu'évidemment, il ne s'agit que d'un rêve… Et que le retour à la réalité est encore plus cruel !
www.youtube.com/watch?v=uyOzzd53ssY



MINECRAFT / 3DS

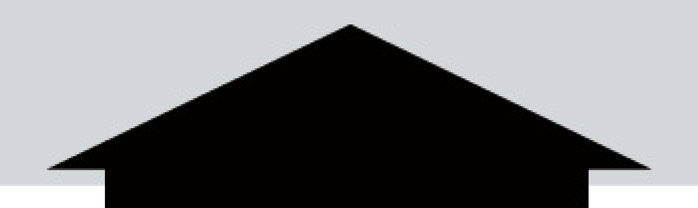


PERSONN TRIOMPHE

RÉALISÉ PAR UN HOMME SEUL, LE JEU MINECRAFT FAIT UN CARTON PLANÉTAIRE

Les contes de fées existent, l'histoire de Markus Personn en est un. Car sans publicité, en s'appuyant sur des graphismes moches à pleurer, son jeu en téléchargement *Minecraft* (PC) est devenu un phénomène commercial hallucinant qui a séduit, en l'espace de deux ans (il a été mis en service en mai 2009), un total de 7 millions d'utilisateurs. Parmi ceux-ci, deux millions ont acheté la version « complète », les autres se contentant de faire mumuse en version « light », qui ne propose qu'une approche très superficielle de l'expérience.

Rappelons que *Minecraft* est un Lego géant où l'on fabrique ce que l'on veut à partir des matières premières disponibles dans l'univers presque sans limites du jeu. Tout le sel du titre, qui consiste à fabriquer des matériaux à partir d'autres et à survivre quand les monstres sortent la nuit venue, n'est accessible qu'en achetant *Minecraft* dont le prix est passé de 10 € (version alpha) à 15 € (version bêta). À ce jour, les revenus de Markus Personn excèdent les 23 millions d'euros. Précisons que le jeu n'est pas terminé, et que la version finale devrait coûter environ 20 €.



UP & DOWN

SANS PUBLICITÉ, MINECRAFT RÉUNIT 7 MILLIONS DE JOUEURS. À L'INVERSE, LA SURMÉDIATISÉE 3DS PEINE À ATTEINDRE LES CHIFFRES ESCOMPTÉS

TROP DISCRÈTE

DEPUIS SON LANCEMENT, LA 3DS A DU MAL À RENCONTRER SON PUBLIC

Vendre la 3DS n'est pas chose aisée, et Satoru Iwata l'a reconnu avec humilité en annonçant les chiffres du premier mois, à savoir 3,61 millions d'exemplaires écoulés dans le monde. En regard des 4 millions escomptés par Nintendo, qui se basait sur une très bonne semaine de démarrage, c'est décevant et Satoru Iwata n'utilise pas le seul tremblement de terre du 11 mars pour expliquer ce résultat. Selon lui, Nintendo n'a pas su communiquer sur les capacités de sa machine, d'autant qu'il est très difficile de rendre compte de la 3D sans lunettes au travers des pubs télé. Sans même parler du Street Pass, incompréhensible pour le néophyte.

De nouvelles stratégies sont donc actuellement à l'étude…





MOBILE

UN JEU POUR LA BONNE CAUSE

Excellente initiative d'Amnesty International qui, pour fêter ses 50 ans, lance un appel à l'action pour « célébrer un demi-siècle d'espoir, de lutte et de solidarité internationale pour la défense des droits humains ». Et l'action, ce n'est pas que faire un don, c'est aussi jouer à *Bulletproof*, un jeu pour iPhone dans lequel l'objectif – malin – est d'arrêter le plus vite possible les balles tirées par un peloton d'exécution qui fait feu sur un condamné à mort. Les 0,79 € de ce (bon) petit titre seront reversés à Amnesty International.



NOUVEAU LABEL

Comme ses petits camarades japonais, Capcom doit s'étendre à l'international et diversifier son activité pour suivre le rythme imprimé par les plus grands éditeurs américains. C'est bien de cela qu'il s'agit avec l'ouverture de Beeline Interactive, une nouvelle division en charge des jeux mobiles et sur réseaux sociaux. Pour la firme, le succès de titres tels que *Smurfs' Village*, *Zombie Cafe* ou *Lil' Pirates* (15 millions de téléchargements à eux trois) justifie amplement ce virage, pris à 100 km/h : à l'heure qu'il est, 4 bureaux doivent avoir été ouverts et 8 jeux d'ores et déjà publiés par Beeline.



Machines PS3, Xbox 360, PC / **Dév.** InXile Entertainment
Genre Action/RPG / **Sortie** 3 juin 2011

LE MAUVAIS ÉLÈVE ?

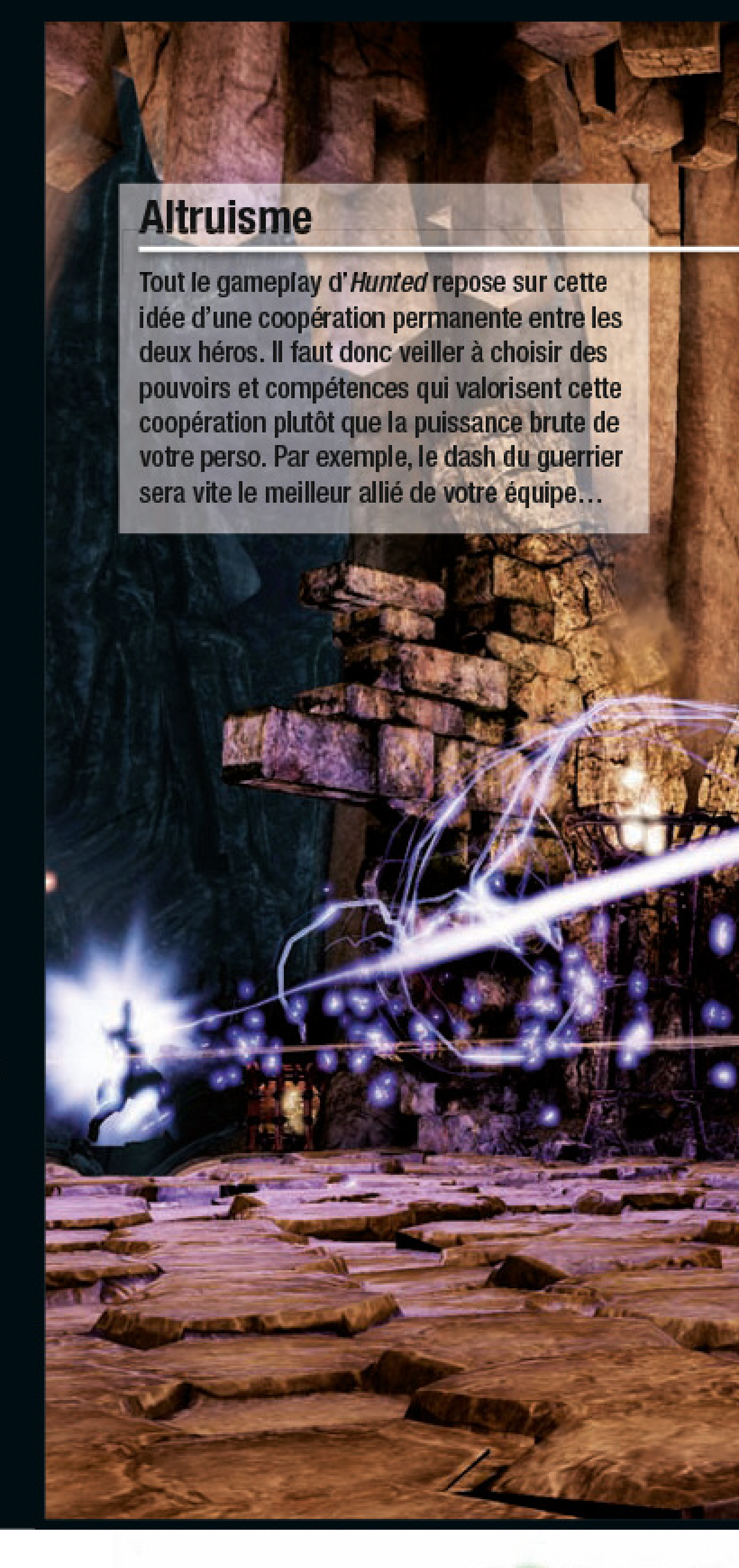
HUNTED: THE DEMON'S FORGE A ENCORE TOUT À PROUVER

De tous les jeux du line-up 2011/2012 de Bethesda (cf. *Prey 2* p.22, *Rage* p.34, *Brink* p.70, ou *The Elder Scrolls V: Skyrim* dans le Joypad 217), c'est *Hunted: The Demon's Forge* qui affiche pour le moment le plus de faiblesses.

Notre dernier contact fut… disons… laborieux. Ça partait plutôt pas mal, cela dit : une aventure orientée action/RPG dont la campagne principale se joue à deux en coop (en ligne ou en local, voire avec un PNJ par défaut), deux héros au design accrocheur, un univers fantasy plus « dark » qu'à l'accoutumée… Oui mais voilà, *Hunted: The Demon's Forge* pèche pour le moment par manque d'ambitions, techniques notamment. Le jeu est moins beau que les screens ci-contre (c'est un euphémisme) et il est encore bien buggé. Surtout, le gameplay manque de précision et de punch : que l'on joue le gros bourrin ou l'archère sexy, le feeling ne passe pas et la coordination entre les deux joueurs est difficile. Quant au level design, ce qu'on a pu en voir manquait franchement d'imagination.

Si tout va bien, *Hunted: The Demon's Forge* sera en critique le mois prochain dans Joypad. On vous conseille d'attendre notre avis sur la version finale avant d'investir…

QUE L'ON JOUE LE GROS BOURRIN OU L'ARCHÈRE SEXY, LE FEELING NE PASSE PAS ET **LA COORDINATION ENTRE LES DEUX JOUEURS EST DIFFICILE**



Altruisme

Tout le gameplay d'*Hunted* repose sur cette idée d'une coopération permanente entre les deux héros. Il faut donc veiller à choisir des pouvoirs et compétences qui valorisent cette coopération plutôt que la puissance brute de votre perso. Par exemple, le dash du guerrier sera vite le meilleur allié de votre équipe…

Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC / **Développeur** Capcom / **Genre** Baston / **Sortie** Juin 2011

MÉCHANT RYU !

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION S'OFFRE QUATRE NOUVEAUX PERSOS

Lors de sa sortie sur borne d'arcade, *Super Street Fighter IV* s'était vu gratifié de quatre personnages inédits, tous dotés d'ultra-combos personnalisés. On se doutait bien que ces nouveaux venus n'allaient pas rester longtemps loin de nos consoles de salon, et Capcom vient effectivement d'annoncer un *Super Street Fighter IV Arcade Edition* qui nous permettra de diriger Evil Ryu (le même avec une sale tête), Yun, Yang et Oni (qui, comme son nom l'indique, ressemble à un démon).

Cette *Arcade Edition* sera disponible sous la forme d'un DLC (autour de 15 €) mais également en version boîte. Aucune révolution à attendre pour le reste du jeu, qui comprendra néanmoins quelques ajustements, notamment pour les amateurs de combats en ligne. Ce devrait être l'ultime évolution de *Street Fighter IV*. Enfin…



Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC
Dév. Capcom Game Studio Vancouver
Genre Action / **Sortie** Fin 2011

WEST REVIENT

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD, ENTRE SUITE ET REDITE

La saga *Dead Rising* a un peu de mal à se renouveler, et ce n'est pas *Dead Rising 2: Off the Record* qui ôtera cette impression, puisque les développeurs de Capcom se contentent d'y mélanger les deux premiers épisodes. L'aventure prendra place dans le casino de *Dead Rising 2*, mais on y dirigera le héros de *Dead Rising*, autrement dit Frank West, qui faisait déjà un come-back discret dans le DLC *Dead Rising 2: Case West*. Sa particularité à lui, c'est de prendre des photos (il est journaliste), certaines de ses missions étant justement des photo-reportages.

En dépit de son titre, cet épisode est un jeu à part entière, plus ample, plus complet et plus rythmé que le précédent. En tout cas, c'est ce qu'on nous dit.



MATOS

LOGITECH SURROUND SOUND SPEAKERS Z906

Les casques-micro, c'est bien, mais le son qui envahit tout le salon, c'est sympa aussi. C'est pourquoi nous allons parler de l'ensemble 5.1 Logitech Surround Sound Speakers Z906, successeur du Z-5500. « Les haut-parleurs Surround Sound Z906 constituent l'évolution logique des haut-parleurs surround et nous sommes convaincus qu'ils trouveront une place incontournable dans de nombreux salons. » Pourquoi cela ? Probablement parce que le Z906, outre qu'il affiche une puissance audio de 500 watts (RMS) et décode les pistes-son DTS et Dolby Digital, est certifié THX. Et les basses ? « Le caisson de graves à évent frontal délivre 165 watts de basses pures », nous dit Logitech. Si l'on passe sur le design de l'ensemble, sans grand génie, précisons en revanche qu'il est possible de brancher simultanément jusqu'à 6 appareils audio, dont bien entendu nos consoles de salon.
Le Logitech Surround Sound Speakers Z906 est disponible au prix de 349 €.

BUSINESS

KINECT BOOSTE LA XBOX 360

Les bons résultats continuent pour Microsoft qui, toujours sur la lancée de la sortie de Kinect en novembre, publiait récemment les chiffres de son premier trimestre 2011. Soit, pour la division Entertainment & Devices, un revenu estimé à 1,94 milliard de dollars, en hausse de 60 %. Dans le détail, Microsoft aurait vendu sur les trois premiers mois de l'année 2,7 millions de Xbox 360 (contre 1,5 l'an dernier) et plus de 2,4 millions de Kinect. Un dernier chiffre d'autant plus impressionnant que depuis la sortie du périphérique, les jeux Kinect ne se bousculent pas.



PSPGO EN SURSIS

La rumeur est partie du Japon, où Sony l'a rapidement confirmée : sur l'archipel, la PSPgo ne passera pas le cap des stocks actuellement en magasin. Elle n'y sera désormais plus produite, Sony préférant consacrer ses ressources à la future NGP, toujours attendue pour la fin de l'année. La fin de carrière est partielle (la PSPgo devrait encore alimenter les marchés américain et européen), mais elle apparaît comme inéluctable : en avril, il s'en vendait moins de 300 par semaine au Japon, sur près de 50 000 PSP ! Oui, vous avez bien compris : 0,6 % des ventes de PSP…



Machines PlayStation 3, Xbox 360 / **Développeur** Capcom / **Genre** Action / **Sortie** 2012

CŒUR DE DRAGON

DRAGON'S DOGMA ? SIMPLEMENT LE PLUS GROS JEU CAPCOM

Capcom nous avait caché pendant deux ans ce projet très ambitieux, en fait le plus cher de son histoire, qui s'inscrit dans la mouvance d'une production très nettement influencée par les jeux d'action/RPG occidentaux…

Dragon's Dogma nous plonge en effet dans un monde médiéval-fantastique très ouvert, où l'on parcourt de nombreuses contrées dont les habitants nous proposent des quêtes à accomplir. Mais l'approche est purement action, et si le joueur n'incarne qu'un seul personnage (l'archer Glynn), il est accompagné de trois comparses également jouables par des amis en coopération.

Visuellement très ambitieux, avec des emprunts à *Shadow of the Colossus* (on escalade des boss immenses) et à *Dragon Age*, le nouveau blockbuster de Capcom porte la signature du réalisateur de *Devil May Cry 3* et *4* (Hideaki Itsuno) et du producteur de *Resident Evil 4* et de *Killer 7* (Hiroyuki Kobayashi). Prometteur.



Des boss géants, du travail d'équipe et des graphismes très occidentalisés : Capcom mélange les styles.

Machine 3DS / **Développeur** Konami / **Genre** Aventure/réflexion / **Sortie** N.C.

UN AIR DE DÉJÀ-VU

DOCTEUR LAUTREC ET LES CHEVALIERS OUBLIÉS IMITE LAYTON

Le docteur Lautrec est archéologue de son état, mais du genre extravagant, ce qui déplaît fortement à ses pairs. Le voici lancé dans une gigantesque chasse au trésor, avec l'aide de sa séduisante assistante, Sophie Coubertin.

Située au XIXe siècle, l'action se déroulera notamment à Paris et enchaînera les énigmes selon un principe largement emprunté au *Professeur Layton*. D'ailleurs, qu'il s'agisse des graphismes ou du concept, le jeu de Konami n'est pas loin de cloner le titre de Level-5 avec, on l'espère, des différences que l'on attend de découvrir. À noter que certains puzzles tireront directement parti de l'effet 3D de la 3DS. Intrigant…



Machines Wii, 3DS / **Développeur** Sega Japon
Genre Multi-épreuves / **Sortie** 2012

SPORTIF

MARIO & SONIC AUX J.O. DE 2012 !

Après avoir écoulé près de 19 millions d'unités de leurs deux premiers volets, les mascottes respectives de Sega et Nintendo refont équipe sur Wii et 3DS pour *Mario & Sonic aux Jeux Olympiques de Londres 2012*. Au programme de ces jeux à l'anglaise, de nouvelles épreuves (football, équitation, sports aquatiques), mais aussi les grands classiques. Sur la nomade 3D, c'est à une cinquantaine de challenges originaux que seront conviés les joueurs. Et la version DS ?



MATOS

PACK PS3 INFAMOUS 2

Pour célébrer la sortie d'*inFamous 2*, Sony proposera dès le 8 juin prochain un pack regroupant le jeu et une console PS3, équipée d'un disque dur de 320 Go, pour 350 €. Mieux, en précommandant cette offre sur certaines boutiques en ligne (vite, vite, plus que quelques jours !), vous bénéficierez de l'accès à la bêta du multi d'*Uncharted 3: Drake's Deception* qui aura lieu à partir du 28 juin prochain. De quoi craquer ?



Machines PS3, Xbox 360, PC / **Dév.** Kylotonn Entertainment / **Genre** Action / **Sortie** Automne 2011

TRÈS COOPÉRATIF

THE CURSED CRUSADE VOUS PLONGE EN ENFER !

The Cursed Crusade, on lui donnait des airs de *Dante's Inferno*. À tort. Oui, l'épopée de Denz de Bayle, et de son acolyte Esteban, se déroule durant la quatrième croisade. Et oui, les héros sont damnés et se battent pour gagner leur rédemption. Mais c'est à peu près tout.

En effet, *The Cursed Crusade* parie avant tout sur deux éléments de gameplay. D'abord la coopération, en ligne ou sur le même écran. Ensuite, Esteban peut à tout moment passer du monde réel à une vision infernale de celui-ci. L'intérêt ? Dans ce pendant chtonien (monde souterrain…), les ennemis, écorchés, apparaissent sans armure et s'avèrent donc beaucoup plus faciles à éliminer. Cette vision permet aussi de révéler certains passages autrement secrets… *The Cursed Crusade* ne s'arrête d'ailleurs pas aux combats à mains nues, le templier maudit maniant l'arbalète tel un malabar sorti de *Gears of War*, auto-lock en prime.

Enfin, interagir avec le décor permet de clore en beauté une empoignade déjà bien engagée, comme en carbonisant la trogne d'un adversaire en la lui plantant sur un brasero. Pas sûr, en revanche, que tout ceci fasse un grand jeu.



VU DANS LA PRESSE

PSN À LA UNE

Ce mois-ci, c'est bien entendu avec le piratage du PSN que la presse fait ses choux gras. Sans verser dans le sensationnalisme facile, ce qui est plutôt une bonne nouvelle. Pour *Le Monde*, « ce vol de données personnelles, qui porte aussi sur des adresses physiques et électroniques, fait redouter des usurpations d'identité à des fins d'escroquerie ». Neutre et informatif.



« LA SITUATION EST GRAVE »

Dans *Le Figaro*, le traitement de l'affaire est un poil plus alarmiste. « Sony poursuit son opération de déminage… La situation est grave… » Pour une conclusion assez juste : « Elle touche aussi au cœur de sa stratégie de développement dans les jeux vidéo, qui repose davantage sur le jeu en ligne à chaque nouvelle génération de consoles, et donc sur la confiance des joueurs dans l'achat à distance. »



JOUEURS EN COLÈRE

Fidèle à son traitement de l'actualité, c'est *Libération* qui écrit les articles les plus « engagés » sur la situation, du côté des joueurs bien sûr. « Cet aveu bien tardif provoque la colère des utilisateurs. […] Jusqu'alors, le groupe japonais s'était contenté de communiqués laconiques, concentrés sur l'interruption des services et l'avancée des travaux. » Insuffisant, estime le quotidien.



■ Le look des aliens est très travaillé, comme leur voix d'ailleurs. Le style rappelle *Mass Effect*.

Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC / **Développeur** Human Head Studios / **Genre** FPS / **Sortie** 2012

REFONTE GLOBALE

SON AÎNÉ AVAIT DÉROUTÉ, PREY 2 REVIENT À DES FONDAMENTAUX PLUS CLASSIQUES… DANS UN MÉLANGE DES GENRES DÉTONNANT !

Après Tommy l'Indien, Killian le marshal. Cette passation de pouvoirs est tout sauf symbolique. Elle illustre les changements opérés par *Prey 2*, plus spin-off que suite de *Prey* (2006). Et si l'identité du héros y perd un peu – il faut l'avouer, Killian semble moins charismatique que Tommy –, le joueur devrait y gagner une aventure plus riche et surtout plus variée. En tout cas, c'est ce qui ressort de notre première rencontre avec le jeu, un mois seulement après son annonce (cf. Joypad 219).

« FAUT DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE »

Car l'information essentielle, c'est que *Prey 2* n'est pas un simple shooter. N'y voyez rien de péjoratif, simplement l'envie des équipes de Human Head de délivrer une expérience plus complexe que celle d'un *Call of Duty*-like. Prenez la maniabilité, par exemple. En bon traqueur qu'il est (en arrivant sur une planète inconnue, l'ex-marshal Killian s'improvise chasseur de primes), le héros se déplace vite et bien. Il passe les obstacles à la volée, court et glisse en permanence, saute d'un immeuble à l'autre et reprend sa course folle après sa proie. Vous pensez à *Mirror's Edge* ? Vous avez raison, il y a de ça : *Mirror's Edge* et *Assassin's Creed* chez les aliens. Sauf qu'en plus de cette maniabilité très « instinctive », *Prey 2* offre au joueur un monde ouvert et vaste, des villes tout en verticalité qu'il faudra apprivoiser pour mieux remplir vos missions. Ça, c'est l'effet *Deus Ex*. Sans parler de RPG, disons que *Prey 2* sort du carcan des FPS pour nous offrir plus de liberté dans la résolution de nos quêtes. Il faut infiltrer un lieu ? Cherchez bien, il y a plusieurs manières d'y entrer. Il faut suivre quelqu'un sans se faire repérer ? Activez votre scan et faites-vous discret. Vous avez « coincé » votre victime et hésitez sur la suite des événements ? Livrez-la, tuez-la… ou relâchez-la.

Les influences de *Prey 2* sont nombreuses (on pourrait aussi citer *Mass Effect* pour le style de sa S.F. et les gueules d'aliens insensées), mais on remarque surtout le beau boulot de Human Head pour donner une identité à tout ça. Et surtout pour conserver l'essence de son jeu : le shoot. Car les gunfights – armes, gadgets et jeu de couverture à gogo – semblent réussis, eux aussi. À force de parler du reste, on aurait presque fini par l'oublier.

■ Christophe Collet




Release by TEAM-DZ
3D world
Created by Sony
PlayStation Network
www.socom.com
16
www.pegi.info
C'EST VOUS QUI COMMANDEZ !
SOCOM
SPECIAL FORCES
WWW.SOCOM.COM
PlayStation Move
Prenez le contrôle
total du champ
de bataille
PS3
PlayStation Network
PlayStation Move Fonctions
Uniquement sur PlayStation
SOCOM
SPECIAL FORCES
16
PS3
PlayStation 3
SONY
make believe



SHADOWS OF THE DAMNED

Le coup de pied dans l'entrejambe fait-il aussi mal à un monstre ? À voir sa tête, il semble que oui.

Machines PlayStation 3, Xbox 360 / **Développeur** Grasshopper Manufacture / **Genre** Action / **Sortie** 23 juin 2011

TOO MUCH !

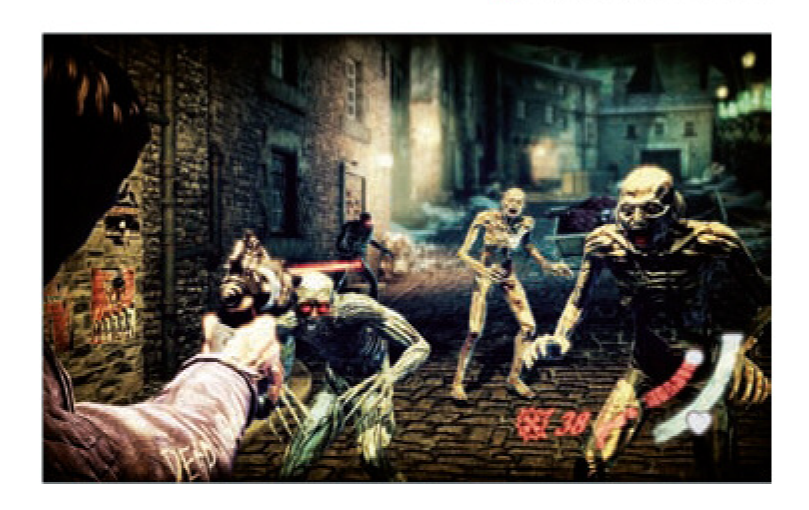
UN TRIO PRESTIGIEUX FAIT-IL FORCÉMENT UN GRAND JEU ? SHADOWS OF THE DAMNED, SIGNÉ PAR TROIS GRANDS NOMS JAPONAIS, INCITE AU DOUTE…

Quand on a su que Suda51 (*No More Heroes*) s'associait à Shinji Mikami (*Resident Evil*) et au compositeur Akira Yamaoka (*Silent Hill*) pour développer *Shadows of the Damned*, on n'a pas sauté au plafond, mais presque. Difficile d'imaginer trio plus talentueux, plus créatif et surtout plus barré. Difficile aussi de se contenter de peu avec une telle équipe, dont on n'attend qu'une chose : qu'elle sorte la production vidéoludique japonaise de sa torpeur.

BARRÉ OUI, MAIS…

Après avoir joué à *Shadows of the Damned*, il y a au moins une certitude : pour être barré, c'est barré ! Et pas de torpeur possible. Action non-stop (mais aux mécaniques répétitives, vous le verrez), effets gore à chaque coin de rue, mise en scène et monstres too much, répliques cultes que la décence interdit de reproduire ici, sens du ridicule – et même du vulgaire – assumé…, voilà un jeu qui ne se prend pas au sérieux, tellement caricatural qu'il en devient souvent grotesque. Un jeu qui part d'une bonne idée, comme inspirée d'*Alan Wake* : Garcia, le héros, doit sauver l'amour de sa vie « en venant à bout de l'armée des ombres grâce au pouvoir de la lumière », nous explique Grasshopper. Concrètement, avant de tuer ces dizaines de monstres qui lui sautent dessus, il doit les « illuminer » afin qu'ils se matérialisent. Alors seulement il pourra les éliminer, en veillant parfois à respecter un « code couleur » précis : en fait, Garcia dispose de trois armes (au design saugrenu, bien entendu) destinées à des ennemis différents. Le schéma est classique et simple à comprendre. La difficulté supposée du jeu – pour ce que l'on a pu en essayer, il n'avait rien de bien sorcier – vient d'une part du nombre des assaillants et d'autre part de ces moments où, avant toute chose, il faudra chasser l'épais brouillard qui s'empare du décor et dans lequel Garcia ne peut rien face à ses ennemis. Pour cela, pas de panique : il faut juste tirer sur un joli panneau bien éclairé. Et ainsi de suite… Bon. À ce stade, avouons-le, *Shadows of the Damned* ne nous a pas franchement convaincus. Son grand n'importe quoi, mêlé à une réalisation faiblarde (textures sans relief, animations rigides), manque de maîtrise. On peut tout de même espérer que, sur la longueur, le jeu révèle autre chose que des combats répétitifs dans des décors convenus. Verdict le mois prochain.

■ Christophe Collet




JVN.COM
Jeux Vidéo Network
JVN TV
Téléchargeable depuis la home de JVN.COM
L'hebdo : Emission #86
L'INFO EN CONTINU
MES INFOS
17/03/2011 à 16h16
iPad 2 : fabriqué pour 336 dollars et vendu 729 dollars ?
Vidéos

DES PATATES POUR PORTAL 2

AVANT MÊME SON RETOUR, GLADOS S'EST OFFERT UN BUZZ INCROYABLE QUI A SCOTCHÉ LES JOUEURS, DEVENUS POUR L'OCCASION CHASSEURS DE POMMES DE TERRE, SUR LA TOILE COMME DANS LA RUE. RETOUR SUR UNE OPÉRATION DE COMMUNICATION TRÈS INGÉNIEUSE

Le spot télé à papa, c'est terminé. Aujourd'hui, pour vanter un produit, il faut être imaginatif et ne pas hésiter à se servir de tous les supports possibles... quitte à les mêler dans un joyeux bazar, histoire de brouiller les pistes et faire monter l'attente. C'est ce que le studio Valve a brillamment fait au mois d'avril, quelques jours avant la sortie de *Portal 2*. Le studio de Seattle s'est en effet attelé à la création d'un ambitieux ARG, qui s'est joué pendant plusieurs jours via le web, les mails et une grosse dizaine de titres indépendants. Un « ARG » ?! Avant d'entrer dans les détails, arrêtons-nous quelques instants sur cet acronyme encore trop peu connu.

Un ARG (pour Alternate Reality Game) peut être vu comme un immense jeu de piste, qui multiplie les médias pour plonger le participant dans une quête où la frontière entre réel et fiction se brouille. Un des exemples les plus connus reste très certainement le *In Memoriam* d'Éric Viennot et Lexis Numérique (2003), jeu d'aventure « transmédia » où votre enquête vous amenait à recevoir des mails – et même des SMS ! – d'un tueur en série imaginaire, mais au réalisme presque palpable. Cette (plus si) nouvelle manière de raconter une histoire marque un pas de plus vers l'union du jeu vidéo, du cinéma et de la littérature... Avec, en plus, une composante sociale particulièrement prononcée depuis l'explosion de Twitter, Facebook et consorts. Bref, l'ARG tend vers une narration interactive, aux sources multiples. En résulte une expérience inédite et, si le travail est bien fait, particulièrement immersive.

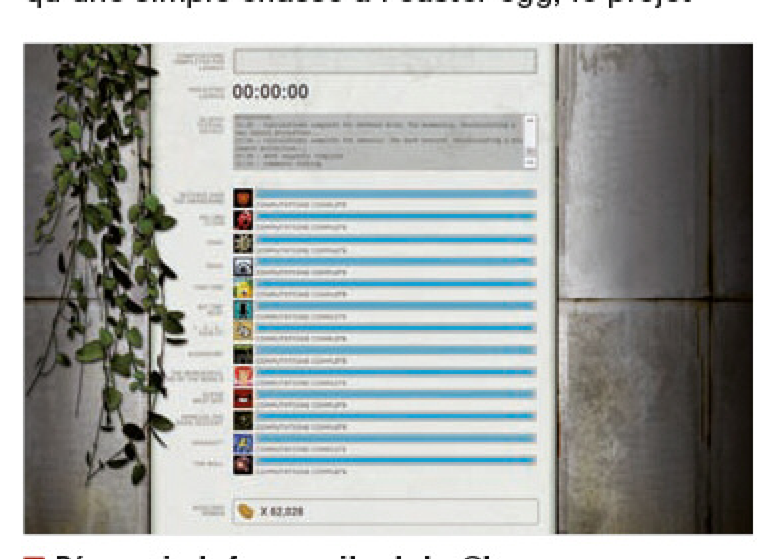
GLADOS SE RÉVEILLE DOUCEMENT

Mais revenons à nos patates. En ce 1er avril 2011, un nouveau pack de jeux indépendants, particulièrement attractif, apparaît sur Steam. Le « Potato Sack » regroupe pas moins de 13 titres acclamés par la critique et le public (*Super Meat Boy*, *Amnesia: The Dark Descent*, *Audiosurf*, *Killing Floor*...), pour un prix défiant toute concurrence. Rien de bien surprenant, les amateurs du service de Valve étant habitués aux promos de ce genre. Oui, mais pourquoi ce nom ? Que viennent faire des pommes de terre dans une telle compilation ? Les acheteurs ne vont pas tarder à le savoir, grâce à quelques découvertes incongrues au cours de leurs parties. Comme un pied de nez à leur noirceur angoissante, les couloirs du château d'*Amnesia* se voient parsemés de féculents, disséminés dans les recoins les plus improbables. Même topo pour Super Potato Boy, qui débarque en tant que remplaçant de Super Meat Boy. Au total, des milliers de pommes de terre ont été éparpillées à travers l'ensemble des jeux de ce pack. Aux joueurs de les débusquer. Dans quel but ?

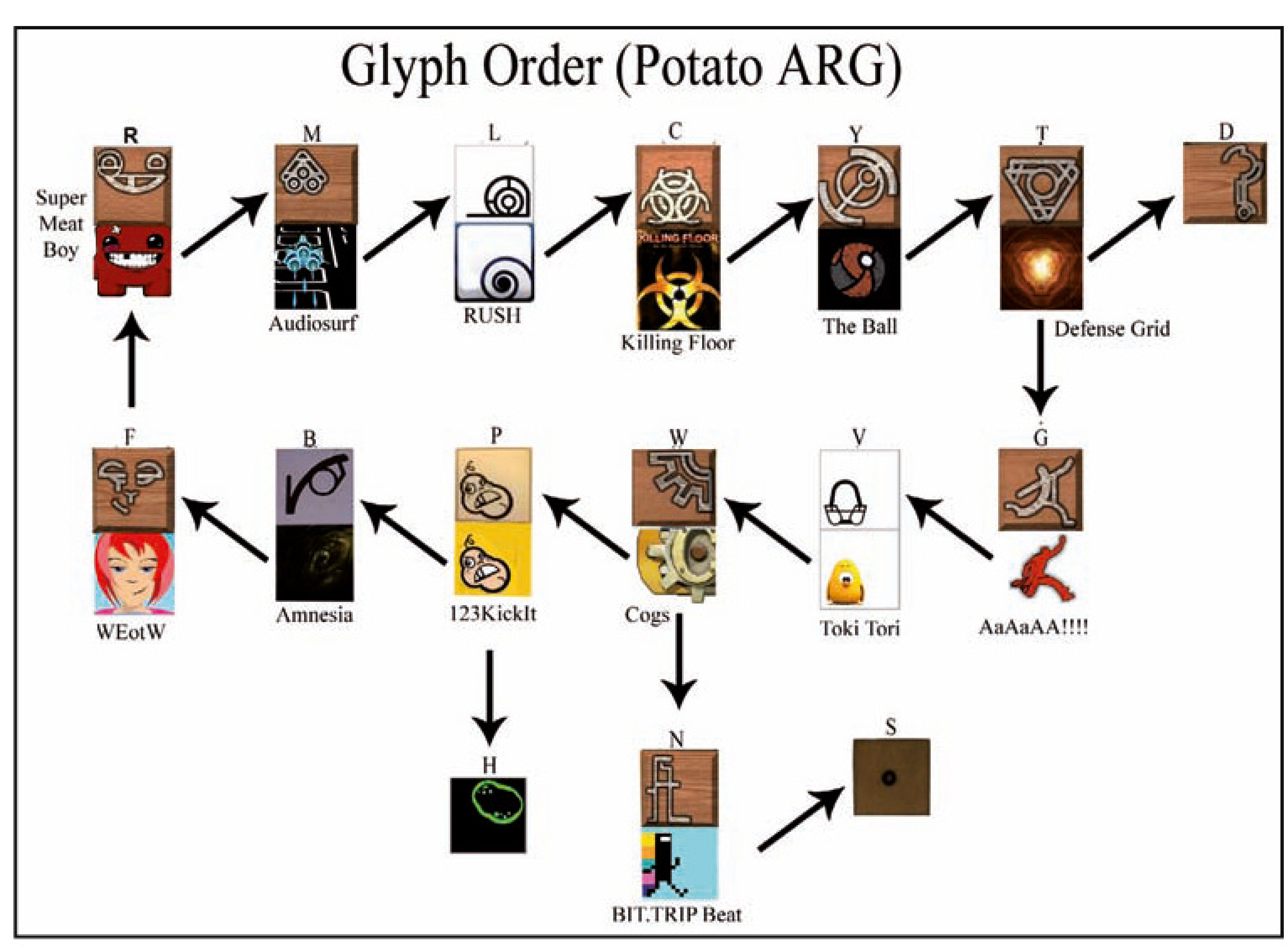
Rapidement, une veille se met en place sur les forums de Steam et un « wiki » est créé à cette occasion (valvearg.com). Loin de n'être qu'une simple chasse à l'easter egg, le projet



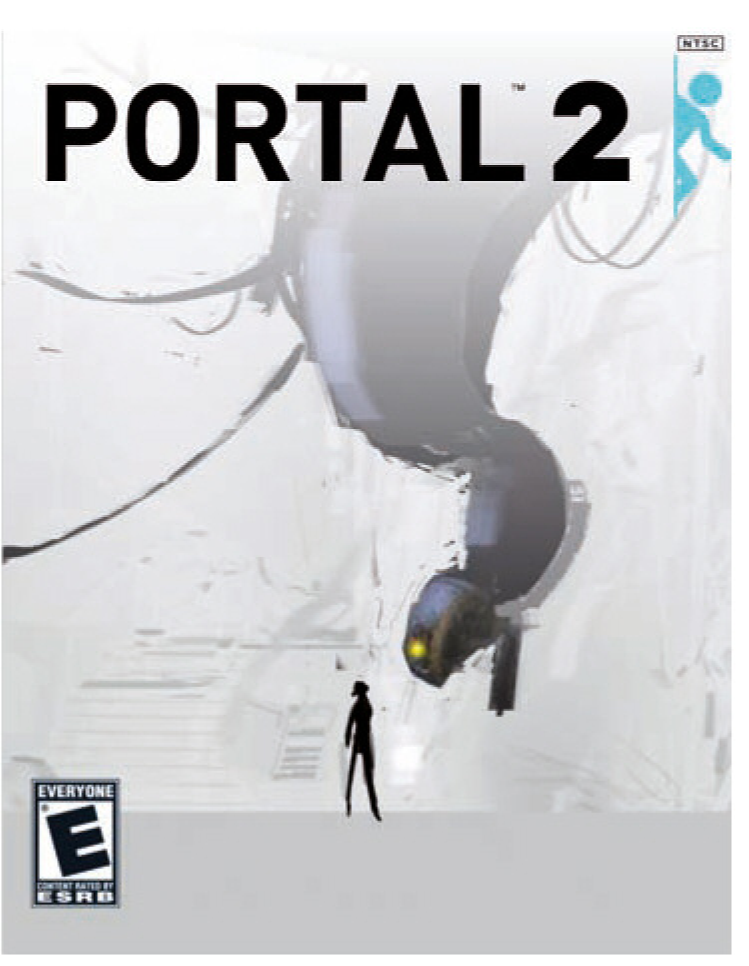
Parmi les récompenses, les joueurs qui ont participé à l'aventure ont pu mettre la main sur des artworks inédits.



Désormais, le fameux site glados@home se repose, mais il a fallu de nombreux jours – et joueurs – pour remplir tous les objectifs.

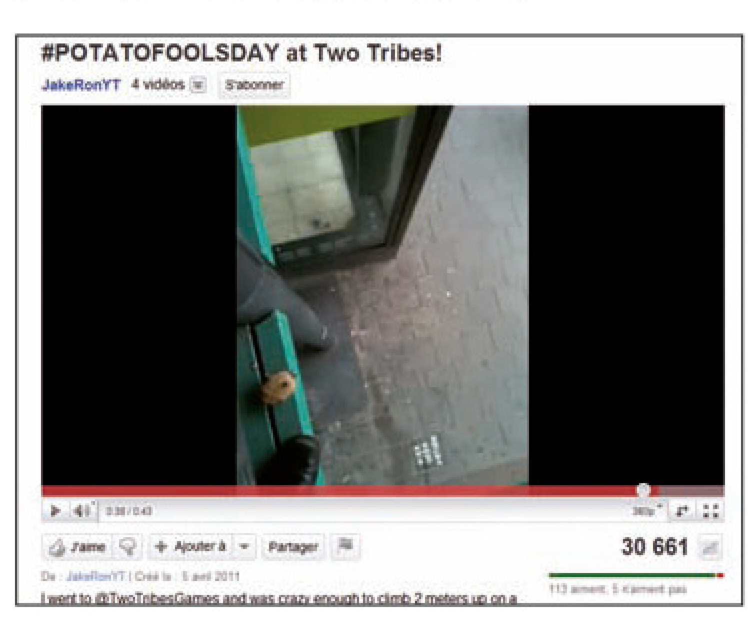


■ Chaque jeu du « Potato Sack » comportait différents glyphes à décrypter.



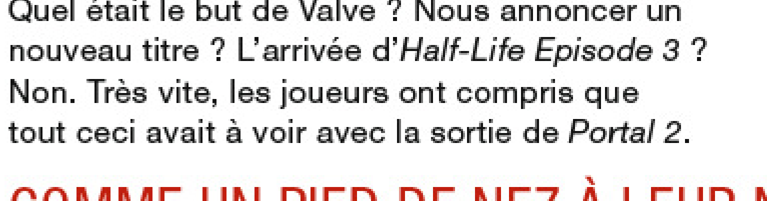
■ Autre cadeau de goût : un ensemble de visuels inédits pour la jaquette de *Portal 2*.

de Valve va beaucoup plus loin. Des messages mystérieux s'affichent en effet dans de nombreux titres, renvoyant à divers sites et vidéos.
La frontière avec la réalité est même allégrement franchie, lorsque l'on découvre, dans le jeu *Toki Tori*, l'adresse d'un studio de développement au cœur des Pays-Bas. Il n'en faut pas plus à un certain Jake_r pour se rendre sur place et ainsi découvrir, près des locaux, une véritable pomme de terre, ainsi que de nouveaux indices. Bref, le nombre d'idées mises en place est tout bonnement hallucinant, et un numéro entier de Joypad ne saurait être exhaustif.



■ Jake_r a filmé sa découverte de la « vraie » patate à l'entrée des locaux du développeur « Two Tribes ».

Mais au final, tout s'avère encore obscur. Quel était le but de Valve ? Nous annoncer un nouveau titre ? L'arrivée d'*Half-Life Episode 3* ? Non. Très vite, les joueurs ont compris que tout ceci avait à voir avec la sortie de *Portal 2*.



COMME UN PIED DE NEZ À LEUR NOIRCEUR ANGOISSANTE, LES COULOIRS DU CHÂTEAU D'AMNESIA SE VOIENT **PARSEMÉS DE FÉCULENTS, DISSÉMINÉS DANS LES RECOINS LES PLUS IMPROBABLES**

Leurs recherches les ont en effet conduits à une URL particulièrement explicite : aperturescience.com/glados@home/.
L'effort mondial des acheteurs de la compilation n'avait donc qu'un seul but : « rebooter » GLaDOS et ainsi avancer la sortie du titre sur Steam. Comprenez : si les joueurs participent activement à l'ARG mis en place le studio, *Portal 2* sortira plus tôt sur la plate-forme de téléchargement de Valve que sur les autres machines…

BUT ESPÉRÉ : GÉNÉRER INTELLIGEMMENT DU BUZZ

Après des jours et des jours d'efforts communs, *Portal 2* est donc devenu accessible sur Steam le mardi 19 avril, soit deux jours avant sa sortie officielle. Loin de n'être que de simples exécutants, les studios responsables des titres contenus dans ce « Potato Sack » ont par ailleurs pris activement part à l'événement et se sont même rendus chez Valve pendant plusieurs jours pour mettre en place les différentes étapes de l'ARG (un récit détaillé peut être lu sur le blog de Frictional Game : frictionalgames.blogspot.com/2011/04/portal-2-arg-postmortem.html).

Impossible de nier le génie évident de ce jeu de piste à l'échelle planétaire qui, en plus d'avoir été particulièrement bien mené, s'est révélé un outil promotionnel incroyable.
Portal 2 a fait encore plus parler de lui et Valve en a profité pour vendre plusieurs jeux indépendants de qualité, de la manière la plus originale qui soit, preuve en est que ce nouveau type d'expérience a de quoi raviver la flamme de la communication efficace. Loin des scènes-chocs, et gratuites, à base de civils tués dans un aéroport, cette manière de créer du buzz permet à la fois de fidéliser les fans, mais également de toucher un public plus vaste et curieux, pour qui jouer ne signifie pas simplement cliquer frénétiquement sur une souris ou marteler un pad.

■ **Jean-Kléber Lauret**



CHILD OF EDEN

On peut verrouiller plusieurs cibles à la fois, un système rendu célèbre notamment par *Panzer Dragoon*.

Ambiance boîte de nuit pour un jeu qui donne l'impression d'évoluer dans une boule à facettes géante.

En mutation constante, l'univers de *Child of Eden* déroute et fascine tout à la fois.

Les mécanismes de *Child of Eden* restent ceux d'un jeu de tir, malgré l'habillage délirant.

SI POUR VOUS UNE BOULE À FACETTES RESTE LA QUINTESSENCE DE L'ESTHÉTISME, VOUS DEVRIEZ ADORER LES COULEURS AGRESSIVES ET LES PERSPECTIVES STROBOSCOPIQUES DE CES NIVEAUX TARABISCOTÉS



Machines 360, PS3 / **Dév.** Q Entertainment
Genre Action / **Sortie** 17 juin 2011

PLEIN LES MIRETTES

JEU DE TIR ET EXPÉRIENCE RYTHMIQUE, CHILD OF EDEN EST LE DIGNE HÉRITIER DE REZ

Une intelligence artificielle du nom d'Eden a été créée dans le cadre du projet Lumi, et intègre les composantes d'une personnalité humaine. Mais Eden est attaquée par un virus qui détruit sa mémoire. À vous de la sauver en pénétrant l'univers virtuel pour faire le ménage. En gros…

Bon, ce pitch un peu fumeux sert avant tout de prétexte à un jeu de tir à l'ambiance psychédélique qui ne dépaysera pas ceux qui se sont essayés, il y a dix ans environ, au très culte *Rez* du même Tetsuya Mizuguchi (cf. sa longue interview, p.50). Si pour vous une boule à facettes reste la quintessence de l'esthétisme, vous devriez adorer les couleurs agressives, les formes géométriques et les perspectives stroboscopiques de ces niveaux tarabiscotés, qui ne racontent rien et visent surtout à restituer la sensation d'un « trip ». Le principe interactif est des plus simples : verrouillez plusieurs cibles à la fois avant de lancer une salve multiple. Histoire de corser ce gameplay basique, on peut aussi activer des bombes, utiliser un tir secondaire qui détruit spécifiquement les cibles violettes et les missiles lancés contre nous. Toujours dans l'esprit de *Rez*, la musique évolue au rythme des cartons alignés, même si cela reste toujours de la techno.

Il y a deux façons de jouer à *Child of Eden* : soit à la manette, ce qui ramène le titre à un shoot them up finalement classique, soit au Kinect ou au Move, pour une expérience plus immersive. Mais attention, cette deuxième approche s'adresse avant tout aux ambidextres ou aux pianistes entraînés, car bouger la main droite pour détruire des cibles tout en déplaçant un rayon « anti-violet » de la gauche – sans oublier de lever les bras pour faire sauter les bombes – est presque aussi dur que de se prendre pour Michael Jackson. Expérience novatrice ou fumisterie pour amateurs de kaléidoscopes ? Le fait est que certains passages sont vraiment superbes mais qu'on peine à garder le contrôle, perdu dans une myriade de structures éparpillées dans l'espace. La critique aidera à trancher.

Denis Brusseaux

Guerre des étoiles

Au milieu des formes abstraites se dégagent des silhouettes imposantes, celles de boss difficiles à battre et qui ripostent. Attention : vous ne disposez que de cinq barres d'énergie pas évidentes à recharger. En cas de décès, il faut tout recommencer.

À DEUX MAINS

Nous avons essayé *Child of Eden* avec Kinect, et l'expérience s'est avérée très physique, d'autant que chacune des deux mains est sollicitée pour détruire des cibles différentes. La main gauche, notamment, a pour charge de lancer un rayon qui désintègre les objets de couleur violette, ainsi que les projectiles mortels. On risque de vite s'emmêler les pédales.

LE JUSTE PRIX

L'INDUSTRIE SE MET ENFIN À RÉFLÉCHIR À LA QUESTION DU PRIX. ELLE COMMENCE À SE RENDRE COMPTE QUE LE DOGME DES JEUX À 60 € N'EST NI FORCÉMENT BÉNÉFIQUE, NI UNE FATALITÉ

Et ce n'est pas n'importe qui qui le dit. C'est Mike Capps, le patron d'Epic Games. Fin avril, il déclarait : « Les jeux à 99 centimes sont en train de nous tuer. » En substance, il considère que si les joueurs prennent l'habitude de jouer à 1 $ sur leurs smartphones et tablettes, ils auront toujours plus de mal à comprendre qu'on leur demande encore 60 fois plus sur console. Même refrain chez Chair Entertainment, la filiale d'Epic dédiée au dématérialisé à laquelle on doit *Shadow Complex* sur XBLA et tout récemment *Infinity Blade* sur iPhone. Donald Mustard, son vice-président, estimait que 6 $ était un prix à peine représentatif de l'ampleur de son dernier projet et que, surtout, le fait qu'il existe des jeux à 0,99 $ sur l'Appstore biaisait le marché en leur défaveur.

L'ÉLÉPHANT ET LA SOURIS

C'est que l'industrie du jeu vidéo se cramponne à cette conviction qui veut que le prix d'un jeu soit forcément représentatif de l'investissement qu'il représente. Le terrible corollaire à cette croyance, c'est que – l'investissement augmentant en raison de la complexification de la technologie – le prix doit lui aussi croître, génération après génération. Une certitude d'autant plus dramatique que les charts ont persuadé le milieu qu'il n'y avait de place que pour les superproductions à la technique d'avant-garde. Ubisoft le répétait fin 2010 (malgré le succès des *Just Dance* !), et en mars dernier c'était Insomniac qui reprenait le refrain : « Il n'y a que le triple A qui se vende. » Si on fait du FPS, il faut viser *Call of Duty* ; si on fait du sport, c'est du *EA Sports* sinon rien. C'est toute une industrie qui d'un côté se croit condamnée à une fuite en avant vers la surenchère technologique, et qui de l'autre prend peur face à une guerre des prix qu'elle ne pourra pas combattre à armes égales.

Pourtant, il y a un éditeur qui a récemment réussi de beaux coups, un éditeur qui pense pouvoir échapper à cette fatalité : l'Américain THQ. Après avoir aligné pendant des années des bilans dans le rouge de plusieurs centaines de millions de dollars, la société californienne a su profondément remettre en cause sa ligne éditoriale. Moins d'adaptations, plus d'ambition qualitative, mais avec du discernement.

Le succès d'*Homefront* prouve qu'il reste un marché pour les productions d'envergure moyenne, pour peu qu'elles soient bien calibrées. Avec un budget relativement modeste – à amortir en 2 millions d'exemplaires – et quatre fois moins de bras que Treyarch, il était impossible de rivaliser techniquement ou au niveau du contenu avec un *Call of Duty*. THQ a préféré miser sur autre chose : l'ambiance, le scénario, la mise en scène. Malgré une réception critique très moyenne, le FPS de Kaos Studios s'est vendu à un million et demi d'exemplaires en un mois, et surtout les revendeurs avaient passé commande pour 2,4 millions de copies au bout d'une semaine. Mission accomplie, le jeu est déjà rentable : c'est *Homefront*, avec ses moyens réduits, qui fait deuxième derrière *Black Ops*, mais devant *Crysis 2* et *Bulletstorm*. THQ, en somme, a su sentir le public.

Mortal Kombat n'obéit pas à une autre logique : Warner a compris qu'après la fin de Midway, il y avait encore une vraie demande, non assouvie, pour cette licence vieille de près de vingt ans. Une demande bien réelle malgré *Street Fighter IV*, malgré le monopole et l'expertise des Japonais. Pour réussir son coup, il fallait que son *Mortal Kombat* parle exactement aux fans, avec les bons codes. Il fallait procéder avec une juste compréhension du concept et de son public.

L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO SE CRAMPONNE À CETTE CONVICTION QUI VEUT QUE LE PRIX D'UN JEU SOIT FORCÉMENT REPRÉSENTATIF DE L'INVESTISSEMENT QU'IL REPRÉSENTE…

MOINS CHER, C'EST PLUS RENTABLE

Revenons à THQ, dont le changement d'orientation doit encore connaître une phase plus ambitieuse. Depuis plusieurs mois déjà, son vice-président Brian Farrell martèle que la position du jeu à 60 $ sera toujours plus dure à tenir, et il invite à relever le défi. Pour commencer, il part d'un constat : *MX vs ATV Extrême Limite* s'était vendu « sans excès » à 60 $ lors de sa sortie en 2008, puis ses ventes et sa profitabilité ont explosé en passant à 40 $. Ce que THQ a décidé, expliquait-il récemment à *Forbes*, c'est de mettre sur le marché des jeux « de qualité supérieure » à 40 $, en commençant avec *MX vs ATV Alive*, dès ce mois de mai. La sortie au tarif « low cost » sera ensuite suivie d'une centaine de DLC destinés à prolonger la période de rentabilité du jeu.

Si THQ pense bien sa stratégie DLC et ne torpille pas son projet en donnant l'impression de ne vendre que des demi-jeux en kit (cf. p.73), il pourrait bouleverser le modèle économique de l'édition.

Damien Bigini

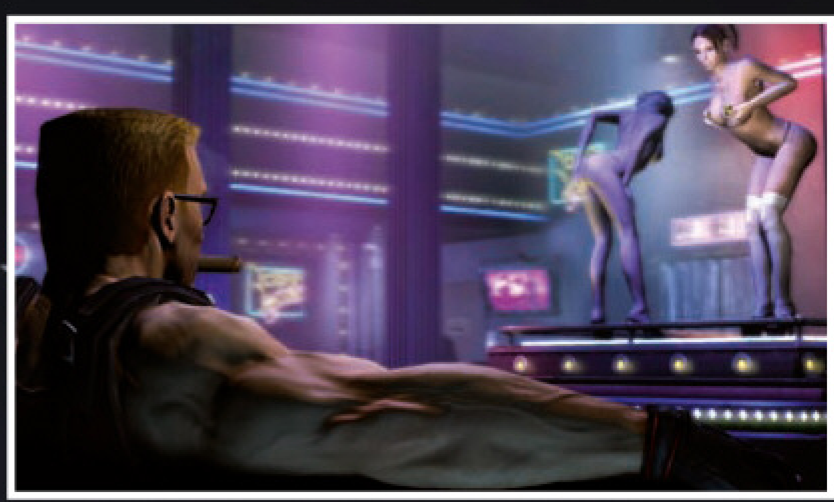


MX vs ATV Alive, le jeu par lequel THQ affine sa stratégie : vendu 40 €, il est assorti de nombreux DLC pour compléter l'expérience.


LE GUIDE D'ACHAT POUR AMÉLIORER SON PC OU S'EN CONSTRUIRE UN AU MEILLEUR PRIX !
HORS-SÉRIE MATOS
joystick
WWW.JVN.COM
CRÉER LE PC PARFAIT POUR JOUER
Tout pour bien choisir les meilleurs composants : carte mère, disque dur, mémoire vive, alimentation, périphérique, boitier…
5 comparos
ALIMENTATIONS • SSD • MONITEURS…
PRATIQUE
Refroidir son pc
Poussez votre machine à fond sans risque !
DOSSIER
Processeurs graphiques embarqués
Que valent-il? Comment jouer à moindre coût et optimiser leurs performances ?
GUIDE MONITEURS
11 écrans rapides pour jouer plus vite !
50 CPU en test. Nos conseils pour choisir le processeur qu'il vous faut !
joystick
UN LOGICIEL OFFERT
LA BOÎTE À OUTILS ULTIME
TuneUp Utilities 2011
UTILITAIRES
SÉCURITÉ
INTERNET
MULTIMÉDIA
DRIVERS
LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION
EN VENTE
ACTUELLEMENT



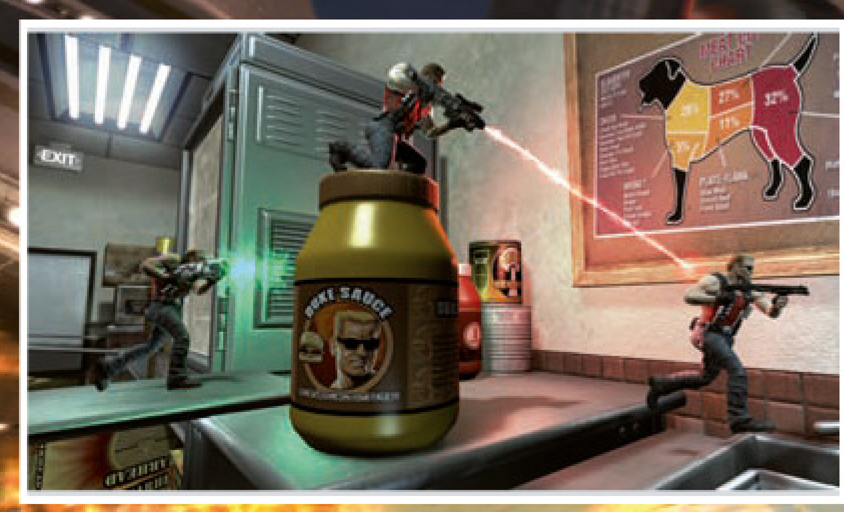
DUKE NUKEM FOREVER



Un cigare, des donzelles… Un bon résumé de l'esprit *Duke Nukem*. La provoc marche-t-elle toujours en 2011 ?



Le jeu est loin d'être aussi beau que sur cette image. Il est même franchement aliasé.



Tous les protagonistes sont pour l'instant à l'effigie du Duke, marcel bleu ou rouge.



Le premier réflexe ? Se précipiter sur un flingue plus puissant que le pistolet de départ…



LE MODE MULTIJOUEUR EST BIEN LÀ, ET SE POSE COMME UN DÉFOULOIR ASSUMÉ. PLUS PROCHE D'UN TEAM FORTRESS QUE D'UN CALL OF DUTY, IL OBÉIT À DES RÈGLES BASIQUES

Mini-moi

Une fois rétréci par ses adversaires, le Duke se déplace plus lentement et risque de finir écrasé sous une semelle. Mais il est aussi possible de rapetisser de son propre chef. L'intérêt ? Jouer le sniper de poche, planqué derrière un rocher, permet de trouver des angles de tir intéressants.

ENLEVER LE HAUT

Avec ses niveaux peu étendus mais tout en verticalité, *Duke Nukem Forever* incite le joueur à atteindre les hauteurs. Différents moyens pour cela : soit par l'intermédiaire de propulseurs placés au sol, soit en sautant sur différents éléments du décor jusqu'à arriver au point le plus élevé. Le meilleur plan étant encore de recourir au jet-pack qui, lors des parties multijoueurs, assure un avantage certain à celui qui le trouve…

Mach. 360, PS3, PC / **Dév.** Gearbox Software
Genre FPS / **Sortie** 10 juin 2011

À L'ANCIENNE

LA DEVISE DU MODE MULTI DE DUKE NUKEM FOREVER ? SIMPLE MAIS EFFICACE

On aurait pu craindre que les équipes de Gearbox Software, occupées à finaliser l'un des plus grands serpents de mer du jeu vidéo, aient fait l'impasse sur le mode multijoueur. Il aurait été difficile de leur en vouloir : c'est le solo qui servira d'indicateur pour juger si la mission de sauvetage a été un succès. Bonne surprise. Le mode multijoueur est bien là, et se pose comme un défouloir assumé. Plus proche d'un *Team Fortress* que d'un *Call of Duty*, il obéit à des règles basiques : on avance, on tire, on meurt. La discrétion est mise de côté au profit d'une approche bourrine fidèle à l'image du Duke. Les maps, petites, sont faciles à mémoriser. Pour l'instant, l'énergie qui se recharge automatiquement – finis les « health packs » – semble être la seule concession aux canons actuels du genre.

Les références à l'univers de *Duke Nukem* abondent. De ces délires, le titre tire toute sa force : miniaturiser ou réfrigérer ses adversaires, se propulser en hauteur grâce au jet-pack, se doper aux stéroïdes pour gagner en vitesse… Les plus nostalgiques prendront plaisir à parcourir le niveau « Hollywood Holocaust », resté célèbre pour ses écrans de cinéma et ses filles dénudées. Depuis *Duke Nukem 3D* en 1996, il n'a presque pas changé. Les modes de jeu, extrêmement classiques (Deathmatch, Team deathmatch, King of the hill et Capture the flag), ont subi un léger lifting « Duke-style ». Dans le mode Capture the babe, il s'agit par exemple d'aller kidnapper la bimbo du camp adverse. Le gameplay ne change pas d'un pouce mais les parties prennent une tournure comique fidèle à l'esprit du jeu.

Quatre modes de jeu, huit joueurs en simultané… C'est un mode multi réduit que propose *Duke Nukem Forever*. Sur la version que nous avons essayée, il n'était d'ailleurs pas possible d'incarner un autre personnage que le Duke ! Un système de points d'expérience devrait participer à relancer l'intérêt autour des parties multi. Ces points permettent de débloquer des objets pour customiser son avatar : nez et barbe postiches, masque d'Hannibal Lecter… Et les plus loufoques restent difficiles à obtenir ! Le mode multijoueur de *Duke Nukem Forever* semble surtout avoir été conçu comme un bonus à l'expérience solo. Le Duke est resté de la vieille école…

■ Guillaume Pajot



RAGE

Ces ennemis suréquipés seront difficiles à descendre. C'est souvent le cas dans *Rage*.

Chaque zone bénéficie d'une ambiance très travaillée, avec son style et ses couleurs.

En multijoueur, les bolides seront truffés d'armes toutes plus mortelles les unes que les autres.

Les textures sont belles mais inégales. Et sur Xbox 360, l'aliasing est (pour le moment) bien présent.

Le club des 6

Étonnamment, les développeurs de *Rage* semblent vouloir – rien n'est définitif – limiter le nombre de participants aux « Rally Combat » à 6. Étant donné la taille plus que correcte des arènes, on se dit qu'ils auraient pu aller nettement plus loin. Ils peuvent encore changer d'avis…



AMBIANCE MAD MAX OBLIGE, VOS ENGINS SONT ÉQUIPÉS D'ARMES PLUS FURIEUSES LES UNES QUE LES AUTRES. CES ÉPREUVES RESSEMBLENT À **UNE SORTE DE TWISTED METAL, L'AMBIANCE RAGE EN PLUS**

Machines PS3, 360, PC / **Dév.** id Software
Genre FPS / **Sortie** 16 septembre 2011

MULTI A MINIMA

ID SOFTWARE LE DIT : LE MULTI DE RAGE N'AURA PAS LA RICHESSE DU SOLO

Jusqu'ici, seul le solo de *Rage* avait été dévoilé. Autant dire que l'on attendait beaucoup du multi, par le studio de *Doom* et *Quake*. Il s'appelle Rage Online. Prometteur, non ? Inattendu plutôt. Car en fait, le premier mode multi de *Rage*, c'est… de la conduite ! Soit des affrontements dans des arènes à ciel ouvert opposant 6 joueurs et dont le but est de faire le plus de points, et de kills. Pour cela, plusieurs options : valider des mini-objectifs qui évoluent au fil de l'épreuve (par exemple, aller d'un point à un autre avant vos adversaires) ou plus simplement dézinguer vos concurrents. En effet, ambiance *Mad Max* oblige, vos engins sont équipés d'armes plus furieuses les unes que les autres. Au final, ces épreuves, appelées « Rally Combat », ressemblent à une sorte de *Twisted Metal*, l'ambiance *Rage* en plus. Les bolides paraissent rapides et nerveux, leur conduite intuitive et agréable. Quant aux arènes, elles semblent suffisamment grandes et travaillées pour permettre pas mal de fourberie. Bref, le tout a l'air fun, très typé arcade, avec sauts de folie et dérapages à gogo. Mais forcément, de la part d'id Software, difficile de ne pas rester sur sa faim. D'autant que le studio a bien confirmé que le multi « compétitif » de *Rage* ne comprendrait pas de shoot. Pourquoi ? « Ce n'était pas cohérent vis-à-vis de l'univers. » Bon, si c'est id Software qui le dit…

Frustration donc, d'autant que l'autre volet multijoueur – en coopération – n'apparaît pas comme franchement plus ambitieux. Il se jouera à deux, à pied cette fois, et permettra d'accomplir différentes missions exploitant l'univers de *Rage*. Attention, il ne s'agit pas d'une reprise du solo, mais de missions coop s'inscrivant dans « la légende du Wasteland ». Autrement dit, quelques missions sans grande envergure, non reliées à l'aventure principale mais permettant de shooter du vilain entre amis. Pas sûr que cela soit suffisant pour permettre à *Rage* de devenir un incontournable du Live et du PSN, mais id Software s'en moque : c'est « l'expérience solo qui prime », nous répète-t-on. Le multijoueur, qu'il s'agisse du Rally Combat ou de la coopération, est vu comme un « cadeau pour les joueurs ». Dommage pour les amoureux du frag, qui devront probablement attendre *Doom 4* pour revenir à des sensations plus old school.

Christophe Collet

FALLOUT-LIKE ?

Le monde post-apocalyptique de *Rage* pourrait faire penser à celui de *Fallout 3*. Et indéniablement, certaines de ses grandes villes désertes y renvoient (cf. visuel ci-dessous). Mais d'une part, *Rage* est moins gris, moins terne que son camarade. Son design semble plus s'inspirer d'un *Borderlands*, par exemple. D'autre part, la progression est ici beaucoup plus linéaire. Même si on peut voyager librement à travers la map, le chemin est balisé une fois arrivé dans une zone précise.

ET AUSSI…

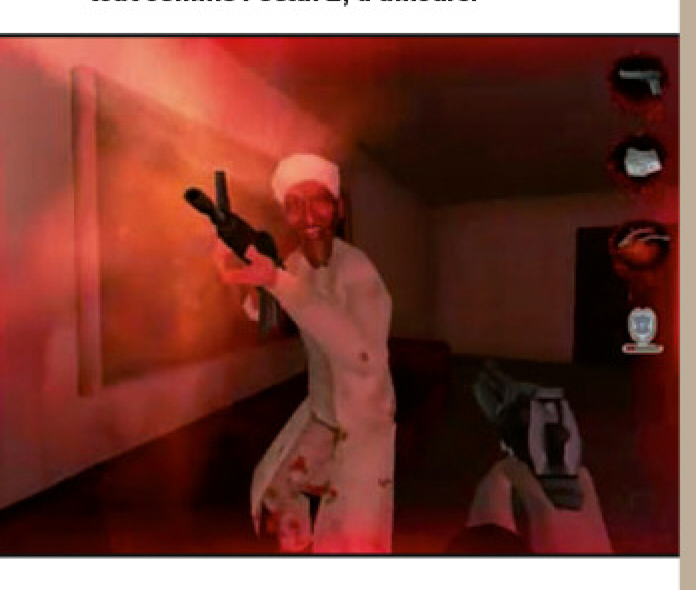
MARIAGE IMPOSSIBLE

Cliff Bleszinski, le patron d'Epic Games, a récemment révélé au site Complex.com qu'un cross-over entre *Gears of War* et *Halo* a été envisagé, mais que Microsoft a refusé. « Ces types sont trop délicats », se moque Cliff Bleszinski, tout en expliquant la cause de ce refus : intégrer Master Chief à un *Gears of War*, cela reviendrait à rendre possible de voir le héros des *Halo* démembré, explosé, massacré. Or, « *Gears* est comme *Mortal Kombat*, et *Halo* est comme *Street Fighter* ». Une incompatibilité de style visiblement rédhibitoire !



RE-TUER BEN LADEN

Suite à la mort du chef d'Al-Qaida, Oussama Ben Laden, tué le 2 mai au Pakistan par des membres des Navy SEALs., certains sites se sont amusés à faire l'inventaire des jeux – jamais des chefs-d'œuvre du genre – qui rendaient possible l'exécution du terroriste. Il y a en a tout de même une bonne dizaine, parmi lesquels on retrouve l'incontournable *Postal 2*, dont l'adaptation cinématographique par Uwe Boll n'hésitait pas non plus à se moquer de Ben Laden et du 11 septembre. Autre moyen de tuer Ben Laden : jouer à *Fugitive Hunter: War on Terror*, inédit en France… tout comme *Postal 2*, d'ailleurs.





PSN : LES RÉPONSES U.S.

LE PIRATAGE DU PSN ET DE SES DONNÉES CONFIDENTIELLES PROVOQUE DE SACRÉS REMOUS AUX ÉTATS-UNIS, AUSSI BIEN DANS LE MILIEU JUDICIAIRE QU'AUPRÈS DE LA CONCURRENCE DE SONY

Nous vous avons souvent parlé de la Cour Suprême des États-Unis (SCOTUS) ici-même. Une nouvelle affaire nous ramène au sommet du pouvoir judiciaire américain : le piratage du PlayStation Network (pour les détails, cf. p.10). C'est en effet à la suite de ce scandale que beaucoup ont pris au tragique une décision rendue par la SCOTUS en faveur d'AT&T contre une class action de consommateurs. En substance, le verdict rendu par la Cour Suprême y lie le consommateur à tous les termes du contrat qu'il a signé, y compris ceux qui limitent la possibilité de former une class action !

Voilà qui effraie les joueurs à l'heure où une firme juridique californienne vient de former une class action ouverte à tous les utilisateurs du PSN contre Sony America pour « rupture de ses engagements vis-à-vis des consommateurs ». En résumé : « Sony a promis aux joueurs que leurs informations resteraient privées. On pourrait croire qu'une puissante multinationale comme Sony aurait pris toutes les mesures de protection nécessaires pour empêcher les intrusions illégales dans ses archives confidentielles. Ce n'est apparemment pas le cas. » La décision de la SCOTUS pourrait-elle limiter l'impact de ce genre d'action ? Tout dépend des termes du contrat d'abonnement au PSN…

MICROSOFT SUR LE COUP

Pour le rival de Sony, le piratage du PSN semble avoir des effets bénéfiques en ce qu'il pourrait lui apporter pas mal de nouveaux clients pour son Xbox Live. Mais Microsoft, au lieu de se frotter les mains, s'est surtout attaché à démontrer une vigilance accrue pour son propre service, et on le comprend. C'est ainsi qu'une récente mise à jour du Xbox Live a mis en garde les joueurs de *Modern Warfare 2* contre un risque d'hameçonnage, technique de faux message visant à récupérer des informations confidentielles. La promesse par Microsoft de régler le problème au plus vite donne en tout cas le sentiment que la leçon de Sony semble apprise par le reste de l'industrie.

« ON POURRAIT CROIRE QU'UNE PUISSANTE MULTINATIONALE COMME SONY AURAIT PRIS TOUTES LES MESURES NÉCESSAIRES POUR EMPÊCHER LES INTRUSIONS ILLÉGALES DANS SES ARCHIVES CONFIDENTIELLES… »

Denis Brusseaux

LA MOITEUR DU DRAGON

PAS VRAIMENT SPÉCIALISÉ DANS LE SALACE, SEGA A NÉANMOINS DÉVERSÉ UNE LARGE DOSE D'ÉROTISME AVEC SA SÉRIE CULTE YAKUZA. UNE AUTRE VISION DU JAPON…

Un petit cochon se cacherait-il sous la fourrure épineuse du hérisson bleu ? La question est énigmatique pour quiconque ne fait pas le rapprochement entre Sega et la série *Yakuza* qu'il produit depuis plusieurs années, et dont le style très adulte tranche avec l'univers des *Sonic*.

Derrière les *Yakuza* se cache un créateur extravagant, Toshihiro Nagoshi. Ce passionné de cinéma a préféré s'orienter vers les jeux vidéo quand il a compris que le 7e art ne lui réservait que deux carrières : assistant à la télévision ou… réalisateur de films pornos. Après avoir fait ses premières armes sur *Daytona USA* ou le mythique *Shenmue*, il donne vie à Kazuma Kiryu et impose une vision à la fois réaliste et bariolée de Tokyo, avec une nette insistance sur les choses du sexe. C'est pourquoi beaucoup ont parlé de censure lors de la sortie européenne et américaine de *Yakuza 3*, amputé des hôtesses que l'on drague longuement avant de conclure (de manière allusive). Nagoshi aurait-il finalement opté pour le porno sans le savoir ? Le casting féminin de *Yakuza 4*, dernier épisode en date (du moins jusqu'à *Yakuza of the End* reporté pour cause de tsunami, cf. Joypad n°219), s'avère assez tendancieux pour que la question soit étudiée de près.

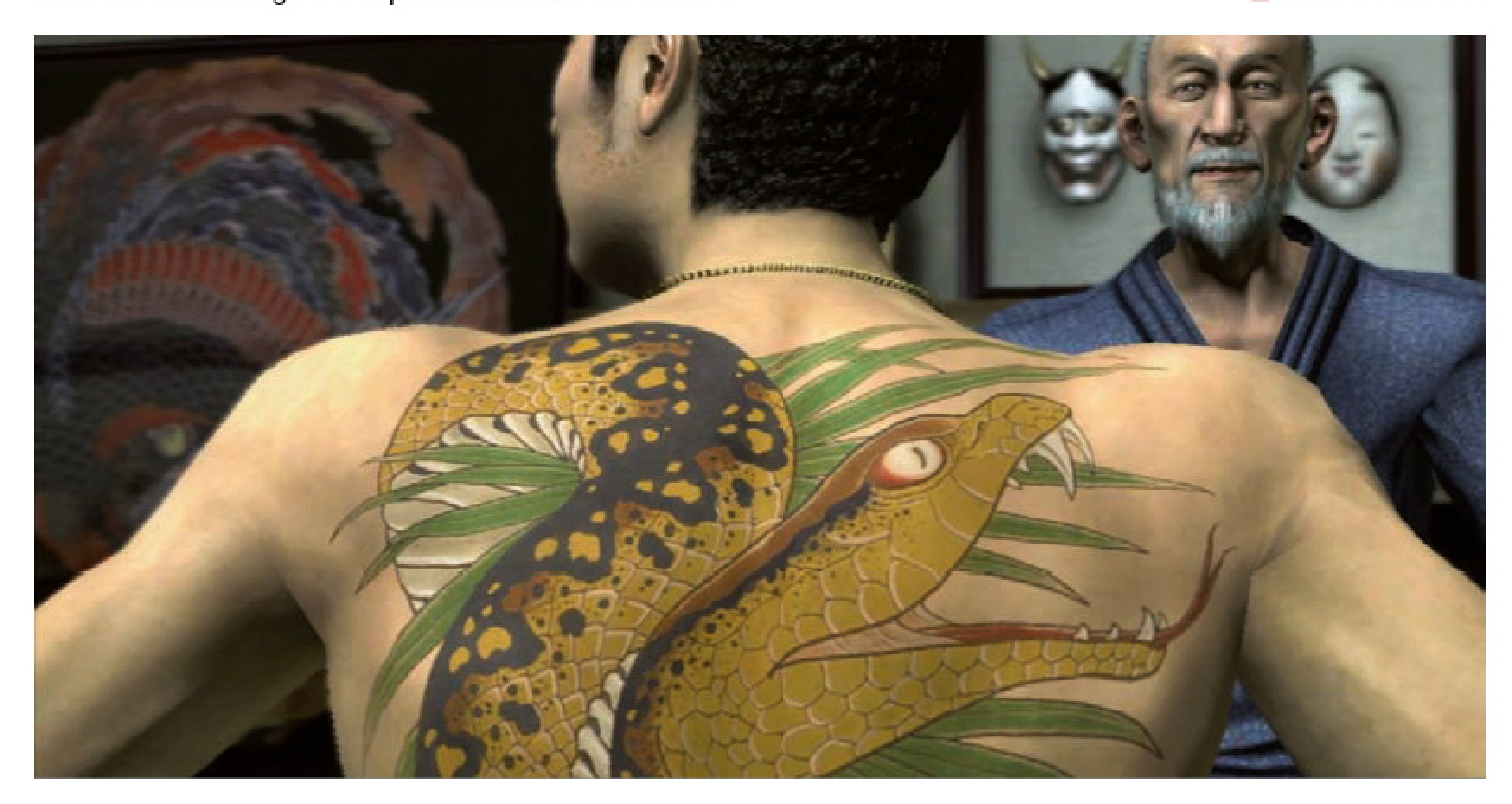
On a beaucoup glosé à l'époque de la préparation de *Yakuza 4* sur le casting des interprètes des hôtesses à séduire. Pourquoi ? Outre leur sélection par les développeurs, ces comédiennes ont ensuite formé un groupe de finalistes parmi lesquelles une candidate devait être choisie par les joueurs eux-mêmes, via un vote sur Internet. Évidemment, la belle Rio a remporté une large part des suffrages, son passé d'actrice porno (sous le nom de Tina Yuzuki) ayant fortement pesé dans la balance ! Mais le plus surprenant, c'est le parcours inverse d'Erena Aihara, qui n'a dû sa popularité auprès des gamers qu'à sa beauté et à son charme canaille. Erena, qui n'avait jusque-là à son actif que quelques apparitions télévisuelles, ne venait pas du porno, mais c'est pourtant la voie qu'elle a choisie après *Yakuza 4*, sa prestation virtuelle lui ayant valu l'intérêt de l'industrie du X ! Et la voici désormais vedette de films où elle nous dévoile sous toutes les coutures les gâteries qu'elle prodiguait, hors-champ, à Kazuma Kiryu et consorts.

TOSHIHIRO NAGOSHI AURAIT-IL FINALEMENT OPTÉ POUR LE PORNO SANS LE SAVOIR ? LE CASTING FÉMININ DE YAKUZA 4 S'AVÈRE ASSEZ TENDANCIEUX POUR QUE LA QUESTION SOIT ÉTUDIÉE DE PRÈS

MARQUE DE FABRIQUE

Il y aurait de quoi se questionner sur la fascination érotique qu'exerce la série *Yakuza* où aucune nudité ni scène salace ne vient pourtant jamais choquer le regard, contrairement aux provocations des *GTA*. Les intentions sont parfois plus fortes que les images…

■ Denis Brusseaux



ET AUSSI…

MANQUE DE RÉALISME

C'est la principale critique que Satoru Iwata formule à l'encontre des jeux japonais en général : le manque de « photoréalisme » des visages et des expressions à l'heure où l'industrie occidentale offre un contenu ultra crédible (aurait-il joué à *L.A. Noire* ?). Pour le patron de Nintendo, sa firme surnage précisément parce qu'elle reste dans un registre nippon où les critères d'appréciation ne sont pas graphiques. Toutefois, il admet également que la prochaine « Wii » devra impérativement faire tourner des titres aux « normes occidentales ».



BAISERS DONNÉS

Le chercheur Nobuhiro Takahashi du Kajimoto Laboratory a mis au point un système pour donner des baisers par Internet. Rien que ça ! L'appareil est en forme de paille et il n'est encore qu'au stade de prototype, mais l'objectif final du scientifique est de délivrer les sensations de goût, de souffle et même d'humidité de la langue. Si ce gadget a pour vocation de compléter l'arsenal du dragueur en ligne, on imagine aussi son application dans les jeux de séduction du type *Love+*. Ça vaut mieux que d'inventer de nouvelles armes…

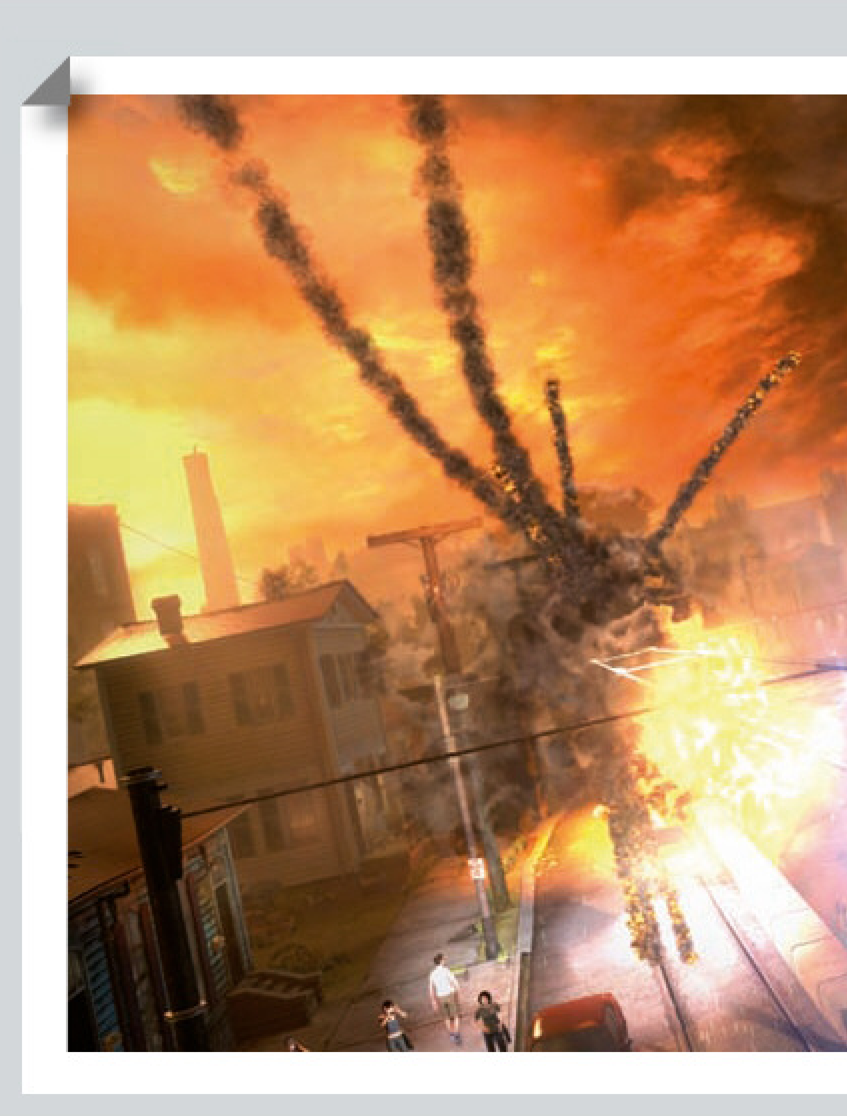


E3 2011

EN PRÉVISION, UN SHOW DOMINÉ PAR NINTENDO…

Et si l'E3 2011 était celui de Nintendo ? Alors que le constructeur n'avait pas brillé lors de l'édition précédente, se reposant sur les lauriers tressés par la Wii et la DS, Big N sera regardé de très près du 7 au 9 juin prochain, au Convention Center de Los Angeles. En effet, le catalogue de la 3DS pourrait enfin s'enrichir de réelles nouveautés (*Super Mario 3DS*), et surtout la relève de la Wii sera enfin connue ! Entouré d'un nombre incalculable de rumeurs – HD ? Tactile ? Rétrocompatible ? –, le « Project Cafe » devrait surprendre… et même être jouable au salon ! De son côté, Sony s'apprête à présenter la NGP en détail, tandis que Microsoft n'a encore rien dévoilé de ses projets. Quant aux gros titres, il faudra compter sur une série impressionnante de troisièmes épisodes : *Uncharted 3*, *Gears of War 3*, *Battlefield 3*, *Mass Effect 3*, *Max Payne 3*… et *Assassin's Creed 3* ? Menacé de disparition il y a deux ans, l'E3 semble en tout cas avoir retrouvé son aura d'antan. Pour les détails, direction notre dossier complet, p.40.





30 JOURS DE JEU

LES DATES IMPORTANTES DU MOIS DE JUIN EN IMAGES

Mercredi 01 | Jeudi 02 | Vendredi 03 | Samedi 04

Jeudi 16 | Vendredi 17 | Samedi 18 | Dimanche 19

LE RETOUR DU ROI

LE 17 JUIN, ZELDA: OCARINA OF TIME REVIENT SUR 3DS

Il est des jeux auxquels tout le monde se doit d'avoir joué, et *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* est indéniablement de ceux-là. Nintendo propose une séance de rattrapage sur sa nouvelle portable qui, pour l'instant, manque de titres éclatants et commence à se spécialiser dans les remakes (*Rayman 2*, *SSF IV*…). Logique, finalement, de voir débarquer un classique parmi les classiques, que de nombreux joueurs étaient impatients de revisiter. Les plaines d'Hyrule, la pipelette Navi, la gestion automatique des sauts (occasionnant à l'époque une mini-polémique)… Beaucoup de bons souvenirs ! Certains grincheux jugeront sans doute les nouveautés de cette version 3DS superficielles. De légers effets de profondeur, un lissage graphique et un mode de jeu inédit nommé « Boss challenge » : les changements ne sont pas énormes. Mais faut-il s'en plaindre ? Au diable le scepticisme, *Ocarina of Time* est indémodable et maintenant accessible à une génération de joueurs qui ignorent que les jeux se vendaient autrefois dans des emballages en carton. Promis, à l'annonce du remake de *Majora's Mask*, on débouche le champagne !





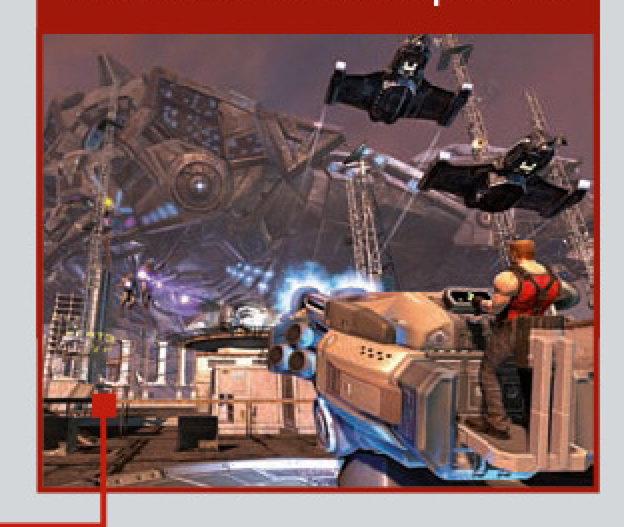
ANTIHÉROS

INFAMOUS 2 CHERCHE À SE FAIRE UN NOM PARMI LES EXCLUSIVITÉS PS3

Passé un peu inaperçu malgré ses qualités, *inFamous* fut l'une des premières exclusivités marquantes de la PS3. Le studio Sucker Punch, responsable de la trilogie *Sly Raccoon*, livrait alors une sorte de bac à sable pour super héros torturé, où le joueur traçait sa route en choisissant d'être adulé ou haï. Cette très bonne surprise de l'année 2009 a désormais une suite, et on jonglera de nouveau avec les dilemmes moraux de Cole McGrath dans *inFamous 2*, en magasin dès le 8 juin. Ambitieux, le jeu permettra désormais de créer ses propres missions, histoire de jouer à l'apprenti game designer : rajouter des objectifs, des ennemis, les placer… Si ce mode de jeu dépasse son statut de gadget post-*LittleBigPlanet*, il devrait offrir des possibilités « électrisantes ». Sony semble miser sur le titre – les exclusivités PS3 se font rares ces mois-ci –, lequel sera disponible en bundle avec la console, mais aussi en version collector et Hero, cette dernière comprenant figurine, comics et sac à dos. Oui, le même sac que Cole ! Et les pouvoirs électriques, c'est possible ?

DUKE NUKEM FOREVER

On aurait pu remplir des dizaines de calendriers avec *Duke Nukem Forever* ! Annoncé, annulé, décalé, repoussé, le titre est un miraculé. La sortie est désormais fixée au 10 juin, et si celle-ci est attendue, c'est moins pour le jeu que pour – enfin – tourner une des pages les plus rocambolesques de l'histoire du jeu vidéo… Rendez-vous le mois prochain ?

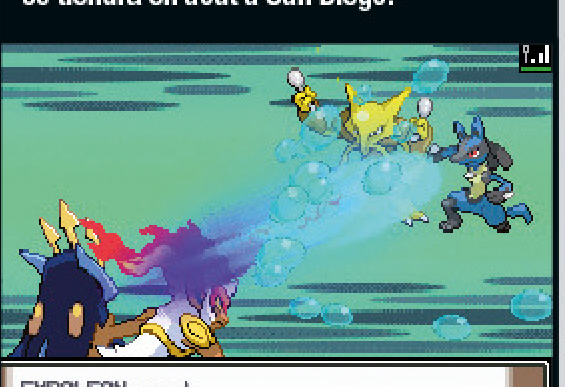


Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi
05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

POKÉMON

Excellent RPG devenu phénomène culturel, *Pokémon* n'en a pas terminé avec les joueurs dresseurs, sollicités pour une compétition sur les dernières versions DS qui se déroulera à La Défense, le 25 juin prochain. À la clé, une place pour le championnat du monde qui se tiendra en août à San Diego.



IDEF 2011

RENCONTRES PROFESSIONNELLES ET MARATHON CARITATIF SONT À L'HONNEUR SUR LA CROISETTE



Rendez-vous annuel réservé aux professionnels, l'Interactive & Digital Entertainment Festival (IDEF) se tiendra au Palais des Festivals de Cannes du 28 au 30 juin prochain. Des éditeurs, constructeurs, distributeurs et accessoiristes venus de toute l'Europe (12 pays) sont attendus pour cet événement organisé par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), déjà à l'origine du Paris Games Week. À l'honneur, l'industrie, ses tendances et ses perspectives, plutôt que les jeux. Créée en 2006, la manifestation a un indéniable côté « paillettes », mais les participants sont également sollicités pour courir un marathon caritatif de 5 km ! Une initiative rare, qui a permis de récolter 80 000 € l'an dernier.

DEMANDEZ LE PROGRAMME !

RESSUSCITÉ IL Y A DEUX ANS, L'E3 POURSUIT SA MONTÉE EN PUISSANCE EN 2011. ET CETTE ANNÉE RISQUE D'ÊTRE UN GRAND CRU ! PRÉSENTATION DE L'ÉVÉNEMENT, ET DE CE QU'IL NE FAUDRA SURTOUT PAS MANQUER…

Depuis sa création, en 1995, pour supplanter un Consumer Electronic Show trop sérieux et professionnel, l'E3 n'a eu de cesse de connaître de nombreuses évolutions pour coller toujours plus à celles du marché. Oscillant plusieurs années durant entre Los Angeles et Atlanta, l'Electronic Entertainment Expo se pose finalement dans la cité des anges en 1999, où il va non seulement grandir, mais aussi attirer de plus en plus de médias et de publics.

Parmi les grands moments, on se souviendra de l'arrivée de la PlayStation pour inaugurer le premier E3 en 1995, de la première démo de *Duke Nukem Forever* (1998… pour une sortie en juin prochain !), de la présentation de la GameCube et de la Xbox en 2001, de la démonstration de l'Unreal Engine 3 en 2004, de la Revolution devenue Wii dans un Kodak Theater en ébullition en 2006…, mais aussi de l'émergence des babes et de la multiplication de stands gigantesques. Mais en 2007, la fête est finie. Dépassé par les conférences externes des éditeurs (les coûts de location d'emplacement dans le salon étaient prohibitifs) et par le nombre de visiteurs, le salon émigre à Santa Monica, désertant les halls





LES DATES À RETENIR

Les conférences des constructeurs

- Microsoft : le 6 juin, à 10h (soit à 19h, le même jour, en France)
- Sony : le 6 juin, à 17h (soit à 2h du matin, le 7 juin, en France)
- Nintendo : le 7 juin, à 9h (soit à 18h, le même jour, en France)

Les conférences des éditeurs

- Konami : le 2 juin, à 1h00 du matin heure française (online uniquement)
- Electronic Arts : le 6 juin, à 12h30 (soit 21h30, le même jour, en France)
- Ubisoft : le 6 juin, à 14h30 (soit 23h30, le même jour, en France)



gigantesques pour une dispersion dans plusieurs hôtels. Et son entrée est désormais strictement limitée. Après deux années de cette formule, les organisateurs décident de revenir à Los Angeles, dans le Convention Center, et de renouer avec le faste de 2006. Retour des babes, retour des blogueurs, retour des stands aux décors travaillés et aux sonos assourdissantes…

Si l'E3 2010 a été assez chiche – Sony et Microsoft tentant de refaire leur retard sur le marché casual (Move et Kinect), Nintendo révélant la 3DS –, celui de 2011, se déroulant entre le 7 et le 9 juin prochain, s'avère d'ores et déjà plus alléchant, avec Nintendo et, peut-être, Microsoft ouvrant le bal par l'annonce de nouvelles machines, ainsi que par la quantité de titres présentés (voir pages suivantes). Et si l'on ajoute le nombre de jeux présentés, cet Electronic Entertainment Expo cru 2011 risque bien d'être le plus passionnant de ces quatre dernières années.



QUELQUES JEUX À SUIVRE

■ **2K** : The Darkness 2 (PC, PS3, 360), BioShock Infinite (PC, PS3, 360), XCOM (PC, 360)

■ **Activision** : Call of Duty: Modern Warfare 3 (PC, PS3, 360)

■ **Bethesda** : The Elder Scrolls V: Skyrim (PC, PS3, 360), Rage (PC, PS3, 360)

■ **Capcom** : Resident Evil: Operation Raccoon City (PC, PS3, 360), Resident Evil Revelations (3DS), Dead Rising 2: Off the Record (PC, PS3, 360), Street Fighter X Tekken (PC, PS3, 360), Dragon's Dogma (PS3, 360)

■ **Codemasters** : F1 2011 (PC, PS3, 360)

■ **Electronic Arts** : Battlefield 3 (PC, PS3, 360), Mass Effect 3 (PC, PS3, 360), FIFA 12 (PC, PS3, 360, Wii, DS, PSP), Kingdoms of Amalur: Reckoning (PC, PS3, 360), SSX (PS3, 360), Star Wars: The Old Republic (PC), Les Sims 3 : Generations (PC), Need for Speed: The Run (PC, PS3, 360, Wii, 3DS)

■ **Konami** : PES 2012 (PC, PS3, 360, Wii, DS, 3DS, PSP), Metal Gear Solid Rising (PS3, 360), Metal Gear Solid Snake Eater 3D (3DS), Silent Hill: Downpour (PS3, 360)

■ **Microsoft** : Gears of War 3 (360), Forza Motorsport 4 (360)

■ **Namco Bandai** : Asura's Wrath (PS3, 360), Inversion (PS3, 360), SoulCalibur V (PS3, 360)

■ **Sega** : Binary Domain (PS3, 360), Sonic Generations (PS3, 360), Anarchy Reigns (PS3, 360), Mario & Sonic aux Jeux Olympiques de Londres 2012 (Wii, 3DS)

■ **Nintendo** : The Legend of Zelda: Skyward Sword (Wii), Super Mario 3DS (3DS)

■ **Sony** : Uncharted 3: Drake's Deception (PS3), StarHawk (PS3), Twisted Metal 3 (PS3), Resistance 3 (PS3), The Last Guardian (PS3), Adrift (PS3)…

■ **Square Enix** : Final Fantasy Versus XIII (PS3), Final Fantasy XIII-2 (PS3, 360), Tomb Raider (PC, PS3, 360), Deus Ex: Human Revolution (PC, PS3, 360)

■ **THQ** : Warhammer 40.000: Space Marine (PC, PS3, 360), UFC 2012 (PS3, 360), Saints Row: The Third (PC, PS3, 360)

■ **Ubisoft** : Assassin's Creed Revelations (PC, PS3, 360), Driver: San Francisco (PC, PS3, 360, Wii), Ghost Recon Future Soldier (PC, PS3, 360), Child of Eden (PS3, 360), Call of Juarez: The Cartel (PC, PS3, 360), Rayman Origins (PS3, 360), Les Aventures de Tintin (PC, PS3, 360, Wii, DS, PSP)

■ **Warner Bros.** : Batman: Arkham City (PC, PS3, 360)

UNE NOUVELLE RÉVOLUTION ?

À QUELQUES JOURS DE L'OUVERTURE DU SALON, COMMENÇONS PAR FAIRE UN PETIT POINT SUR LE HARDWARE. À QUOI DOIT-ON S'ATTENDRE À LOS ANGELES, AVEC NINTENDO ET LES AUTRES, À PARTIR DU 7 JUIN ?

Le grand événement de l'E3 2011, ce sera la présentation en version jouable de la nouvelle console de salon Nintendo. Prévue pour le deuxième trimestre 2012, elle est pour l'instant connue sous le nom de code officieux de Project Cafe depuis mi-avril. Les détails qui ont filtré, venant pour la plupart d'IGN et de 01.net, donnent des indices intéressants sur la machine.

D'une part on sait que Nintendo persévère dans la voie de l'expérimentation sur les interfaces et l'ergonomie, puisque la console, compatible avec la Wii, supportera la détection de mouvements. Ce genre de fonctionnalité est assez contraignant à mettre en place (il faut des périphériques spéciaux, un senseur) pour qu'elle reste une priorité du projet. En parallèle, on sait que la « manette » de la console sera équipée d'un écran tactile de 6 pouces. Par comparaison, les iPhone ont un écran de 3,5 pouces (9,7 pour les iPad). Parmi les dernières rumeurs en cours début mai, cet écran pourrait même être recouvert d'une couche haptique, capable de faire ressentir au joueur par stimulation électrique diverses sensations de toucher. Le coût d'un tel périphérique, avec ce que ça suppose de capacités d'affichage, de calcul ou de RAM embarquée, signifie que Nintendo lui accorde une importance extrême. Les manières de l'exploiter ludiquement, de communiquer avec l'écran principal, les voisins en multijoueur ou d'autres plates-formes (3DS ? Smartphones ? Net ?), constitueront forcément le point central du projet ludique. Pour autant, Nintendo ne devrait pas avoir oublié les ergonomies « traditionnelles » puisque Satoru Iwata lui-même, il y a quelques semaines lors du point qu'il dédie aux investisseurs, expliquait que les boutons, les croix et autres champignons analogiques restent « fondamentaux pour les jeux vidéo exigeants », car les interfaces purement tactiles ne sont toujours pas à la hauteur en termes de précision et de réactivité.

Par ailleurs, des détails plus techniques ont été évoqués. La prochaine console de Nintendo sera architecturée autour d'un R700 de chez ATI côté GPU et d'un processeur PowerPC à triple cœur de chez IBM. Le Radeon R700, dit comme ça, c'est vague, puisque les chipsets d'une même génération sont déclinés de manières invraisemblables : entre le haut et le bas de gamme, le nombre de shaders d'un R700 varie jusqu'à dix fois ! Mais c'est déjà une indication solide : c'est compatible DirectX 10.1, et c'est la génération qui succède au Xenos qui équipe la 360 (qui était lui à mi-chemin entre le R520 et le R600). Même chose pour le PowerPC : en l'absence d'indications plus complètes, on sait au moins qu'il s'agit de la même famille de CPU que la 360 (elle aussi a un PPC tri-cœur), avec pourquoi pas le même Altivec (set de commandes).



■ La machine de Nintendo semble pensée autour du concept de connectivité entre la console et sa manette-tablette… Qui sait quelles applications Nintendo lui a trouvées ! (ci-dessus, un mock-up de la manette « Project Cafe » signé IGN.com)

L'ATTENTE NGP

Le projet industriel est donc assez net : il s'agit pour Nintendo de s'aligner sur les standards de performance 360/PS3, avec une nette préférence pour la première. Pourquoi la 360 ? Parce qu'elle est plus flexible et accessible, mais aussi plus « américaine » et plus « Kinect ». Le but est de proposer à l'industrie une console qui soit prête à accueillir les portages avec le plus d'aisance possible, selon une réflexion déjà à la base de l'architecture de la 3DS. Tout ceci découle d'une conviction : la Wii est à la peine, les PS3 et 360 devraient durer encore trois, quatre ou cinq ans, tandis que Move et Kinect familiarisent les développeurs spécialisés sur ces machines



aux problématiques du jeu « dématérialisé ». La nouvelle console que propose Nintendo doit donc leur apparaître comme un débouché supplémentaire et surtout rentable pour leurs jeux. Quant à son nom, les paris sont ouverts jusqu'au 7 juin…

L'autre grande attente hardware de l'E3 concerne la NGP de Sony. Les spécificités techniques – monstrueuses – ont déjà été communiquées, la surprise est donc passée, et ce qu'on verra tourner sur la machine permettra de mesurer sur pièces sa puissance. Ce qu'on attend vraiment, en revanche, c'est une date de sortie officielle et un vrai prix. Et c'est là que ça se complique un peu. D'un côté, il y a la pression des smartphones sur le jeu mobile qui s'est accrue de manière explosive ces deux dernières années, et là il faut plus qu'une nouvelle machine, même puissante, pour lutter dans cette compétition. Il faut un business model qui prévoit des jeux coûtant une bouchée de pain, et ce n'est ni le créneau d'un hardware tel que la NGP, ni le créneau Sony jusqu'à présent. En revanche, si on pense en termes stricts de consoles, il faut admettre que la PSP se porte encore pas mal. On peut même dire qu'elle ne s'est jamais aussi bien comportée face à la DS, et ces derniers temps elle se permet même de vendre plus que la 3DS. Le calme de Sony au sujet de la NGP après les annonces d'il y a quelques mois pourrait donc cacher la volonté de temporiser sa réflexion.

LE COÛT D'UN TEL PÉRIPHÉRIQUE, AVEC CE QUE ÇA SUPPOSE DE CAPACITÉS D'AFFICHAGE, DE CALCUL OU DE RAM EMBARQUÉE, SIGNIFIE QUE NINTENDO LUI ACCORDE UNE IMPORTANCE EXTRÊME

LA LOCOMOTIVE KINECT

Et ce devrait être tout pour le hardware. Côté consoles de salon, il y a peu de chances que ça bouge plus. Sony et Microsoft ont l'un comme l'autre consolidé leur position par rapport à l'année dernière. La PS3 continue de gagner des parts de marché, et Sony considère que sa console doit encore basculer dans la seconde moitié de son cycle de vie « décennal », durant laquelle son architecture supposée supérieure devrait lui donner définitivement la suprématie. Microsoft, qu'on sentait en difficulté l'an dernier face au grand retour de la PS3 et avec un line-up pauvre en exclusivités, est désormais en position bien plus solide grâce à Kinect. Aussi incompréhensible que cela puisse paraître aux joueurs endurcis, Kinect est un succès total. Non seulement les prévisions les plus optimistes ont été pulvérisées même sans killer app, mais en plus le périphérique fait vendre énormément de consoles. En six mois, depuis sa sortie, il s'est vendu 2 millions de Xbox 360 de plus que sur la même période l'année précédente. C'est Kinect l'avenir proche, et la cible des investissements de Microsoft : le SDK continue d'évoluer à pas de géant, et va surtout devenir libre d'accès. Ce n'est donc pas à cet E3 2011 que Microsoft devrait procéder à l'annonce d'un nouveau hardware de salon. Encore que…

La surprise pourrait venir d'ailleurs que de Los Angeles. Apple tiendra exactement pendant l'E3 sa Worldwide Developers Conference 2011. La tension monte en prévision de l'événement, surtout que David Jaffe a soufflé au site Eurogamer que l'Apple TV pourrait bientôt recevoir l'App Store. Ajoutez qu'on a appris qu'Apple avait débauché du haut cadre de chez Activision et Nintendo… Qui sait si le succès phénoménal de ses plates-formes mobiles dans le jeu n'a pas ouvert de nouveaux appétits à Cupertino ?

■ Apple va-t-il encore dynamiter le marché en proposant la première console de jeu low cost et complètement dématérialisée ?



■ Quelle date pour la NGP : de Thanksgiving, on est passé à Noël 2011, puis printemps 2012… Sony devrait enfin se prononcer à l'E3.



DES JEUX, CET E3 2011 EN REGORGE. NOUS EN AVONS RETENU CERTAINS, PARMI CEUX QUE NOUS ATTENDONS LE PLUS. LA CRÈME DE LA CRÈME, EN TOUT CAS NOUS L'ESPÉRONS. LES VOICI, EN SOUHAITANT QUE LES MOIS QUI VIENNENT NE NOUS FASSENT PAS MENTIR…

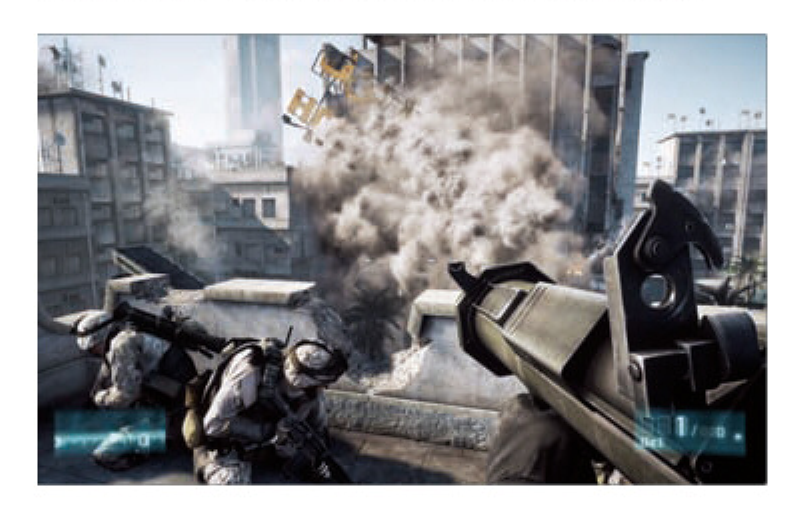
Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC / **Développeur** DICE / **Genre** FPS / **Sortie** Fin 2011

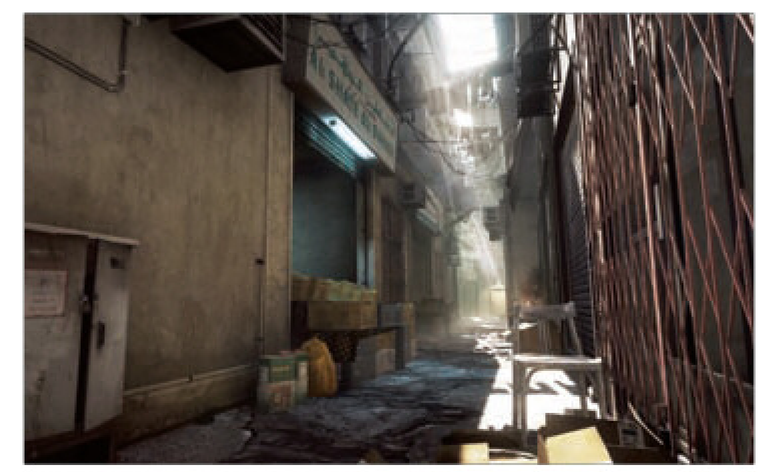
BATTLEFIELD 3

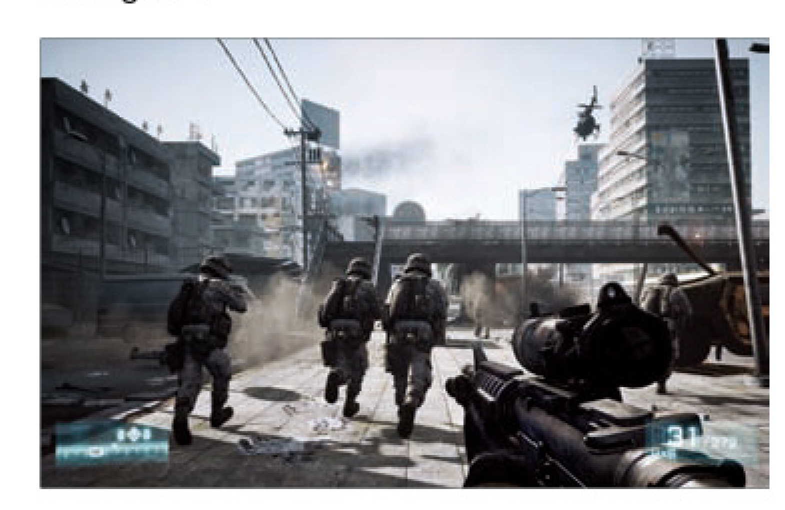
ON N'EST PAS ENCORE SÛR À 100 % QUE BATTLEFIELD 3 SERA LE FPS DE 2011. EN REVANCHE, ON SAIT QU'IL DEVRAIT ÊTRE LE PLUS IMPRESSIONNANT

Parce que techniquement, c'est du jamais vu. À l'aide de son moteur Frostbite 2, le studio DICE est parti dans trois directions bien précises pour faire de *Battlefield 3* le plus beau jeu du monde. C'est simple : vous voyez les séquences de gameplay diffusées par EA depuis quelques semaines ? En « live », c'est encore plus beau. Promis, juré. Trois axes, donc : l'animation, tout d'abord. Le studio a utilisé la technologie ANT visible dans *FIFA*. Chaque mouvement – du héros comme des PNJ – est décomposé avec une telle finesse que c'en est troublant. Deuxième temps : la destructibilité des décors. Là encore, aucun jeu ne soutient la comparaison tant la précision des dégâts et le travail sur la physique sont étonnants. Il faut voir les échanges de tirs nourris ou un immeuble s'effondrer pour comprendre ! Enfin, DICE a mis l'accent sur le rendu sonore. Les balles qui sifflent – contre votre oreille ou au loin –, le moteur des chars, le jaillissement d'un hélico ou le cri d'un soldat, l'immersion est totale. Et le jeu sublime.

Précision d'importance : ce *Battlefield 3*-là, il existe, mais sur PC. Les consoles arriveront-elles à s'aligner ?







Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC / **Développeur** Rocksteady / **Genre** Action/aventure / **Sortie** 20 octobre 2011

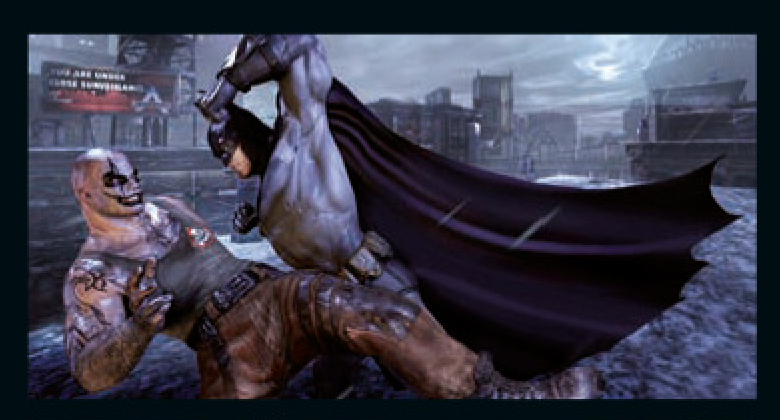
BATMAN: ARKHAM CITY

MÊME SOUS LES FEUX DE LA RAMPE ET ENTOURÉ DE CONCURRENTS, LE CHEVALIER NOIR SERA TRÈS CERTAINEMENT L'UNE DES STARS DU SALON

Vous l'avez sans doute découvert dans le numéro 219 de Joypad, bien décidé à nous emmener dans des bas-fonds d'Arkham sombres, torturés et gouvernés par les pires freaks. Pour sa seconde aventure imaginée par Rocksteady, Batman devient surtout plus libre de ses mouvements. Car la volonté des développeurs est bien d'ouvrir le gameplay, sans toutefois tomber dans les travers du jeu bac à sable vide de sens. Ici, pas question d'errer sans but dans les rues de Gotham à la recherche de vagues items à collectionner, le cœur d'*Arkham City* reste sa mise en scène et sa scénarisation. Tant mieux, c'est ce qui faisait la force du premier épisode.

Annoncée comme cinq fois plus vaste qu'*Arkham Asylum*, sa suite affiche clairement l'ambition d'offrir une expérience « supérieure » tout en conservant ses excellentes bases. Un exemple ? Le nombre de missions secondaires explose, mais fait preuve d'une cohérence sans faille avec l'univers du Caped Crusader. Quoi de mieux, pour découvrir l'emplacement de la prochaine énigme de l'Homme Mystère, que de s'attaquer à quelques-uns de ses sbires et les interroger à coups de mandales ? Désormais, donc, il faut scruter les ruelles en contrebas et bien étudier le terrain pour repérer les objectifs suivants. Bref, la variété augmente, les possibilités sont décuplées – que ce soit à travers les combats ou les phases d'enquête —, mais le tout reste au service d'une histoire forte et d'une galerie de personnages qu'on espère cultes. Si la présence de Catwoman, du Joker, d'Harvey Dent, d'Hugo Strange et de Calendar Man est confirmée, on attend avec une rare fébrilité d'en découvrir d'autres.

Car *Arkham City*, en plus de s'annoncer comme une production parfaitement maîtrisée, risque bien d'être également un véritable « best of » des aventures de l'homme chauve-souris.





CEUX QU'ON AIMERAIT Y VOIR…

SYNDICATE

Une des licences cultes des années 90 devrait bientôt connaître un renouveau sous la houlette de Starbreeze (*Chronicles of Riddick*, *The Darkness*). Créée à l'époque par Bullfrog – l'ancien studio de Peter Molyneux –, la stratégie tactique pourrait, pour son passage dans le XXIe siècle, se transformer en *GTA*-like.

THIEF 4

Alors qu'une bonne partie des équipes d'Eidos Montréal met la touche finale à *Deus Ex: Human Revolution*, quelques développeurs travaillent dans l'ombre, bien décidés à ressusciter l'infiltration moyenâgeuse.

GUITAR HERO

Bobby Kotick, le boss d'Activision, l'a assez dit depuis l'annonce, cet hiver, de l'arrêt de la licence : *Guitar Hero* n'est pas mort ! Il s'agit plus d'une pause, d'une remise à plat des standards de la série pour les adapter aux attentes des joueurs. Dans ces conditions, il n'est pas exclu que *Guitar Hero* fasse son retour durant l'E3, avec une playlist consensuelle comme il faut : Cabrel, Christophe Maé, Nolwenn Leroy ? De quoi repartir du bon pied !

RESIDENT EVIL 6

Il ne fait aucun doute qu'un nouveau *Resident Evil* est actuellement en préparation chez Capcom. La grande question est de savoir à quoi il va ressembler. Seule certitude : la série va connaître un vrai chamboulement en matière de gameplay.

GTA V

Les rumeurs vont bon train : une fois en Europe, une autre fois à Miami ou en Californie, le cadre de ce cinquième *Grand Theft Auto* reste encore très flou. Le carton commercial est, lui, déjà très clair.

ASSASSIN'S CREED III

Alors que *Revelations* clôturera la trilogie d'Ezio à la fin de l'année, nous sommes toujours en attente d'un véritable troisième épisode. Longtemps fantasmée, la Révolution française semble être une période idéale pour de nouvelles cabrioles meurtrières.

Machine PlayStation 3 / Développeur Naughty Dog / Genre Action/aventure / Sortie 31 octobre 2011

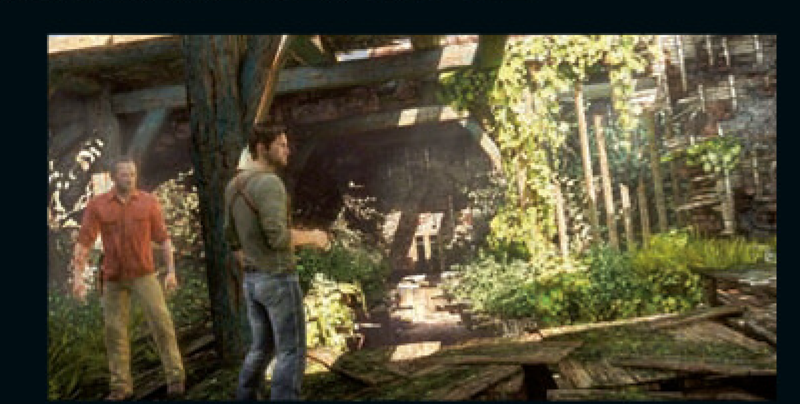
UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

LA PLUS GRANDE AVENTURE DE NATHAN DRAKE SE PROFILE

Chez Naughty Dog, la trilogie règne en maître. Aussi, après Jak, après Crash, c'est à Nathan Drake de connaître sa troisième et logiquement dernière aventure, signe usuel de la fin d'une génération de PlayStation. Ce volet nous fera-t-il mentir ? Reste qu'avec ce nouvel épisode, l'équipe de Naughty Dog se lance dans de nouveaux challenges : représentation du feu, du sable en mouvement et, surtout, légère ouverture du level design. Pas de monde ouvert – le rythme et la dynamique narrative sont au centre du propos des *Uncharted* –, mais l'impression palpable d'être perdu dans les niveaux désertiques. Une véritable originalité, des défis surtout techniques qui ne doivent pas faire oublier les évolutions moins visibles, plus logiques, de la série, comme l'intégration totale de Facebook dans le jeu, un multi plus étoffé (Deathmatch, Team Deathmatch à trois équipes), permettant même de jouer à deux sur le même écran, avec deux comptes PSN.

UNE VÉRITABLE ORIGINALITÉ, DES DÉFIS SURTOUT TECHNIQUES QUI NE DOIVENT PAS FAIRE OUBLIER LES ÉVOLUTIONS MOINS VISIBLES DE LA SÉRIE

Bref, avec ce volet traînant Drake et Sullivan du désert de Rub al-Khali à Iram, la cité des piliers, en passant par un château tout ce qu'il y a de plus français, Naughty Dog pourrait bien livrer le jeu d'action le plus cinématographique jamais réalisé. On prend les paris ?



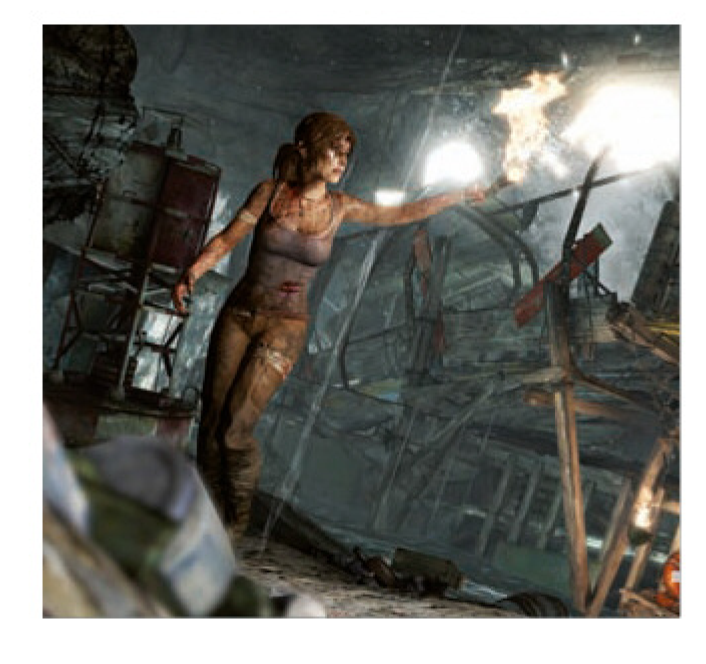




Machines PS3, 360, PC / Développeur Crystal Dynamics / Genre Action/aventure / Sortie Fin 2011

TOMB RAIDER

AMBIANCE FLIPPANTE, SURVIE RÉALISTE ET HÉROÏNE RAJEUNIE : LA SÉRIE PREND UNE NOUVELLE DIRECTION



Certes, le nouveau *Tomb Raider* sera un reboot de la série et prendra le contre-pied des données habituelles de la saga, en insistant notamment sur la violence et un réalisme douloureux. Mais la plupart des partis pris du jeu s'expliquent surtout par le fait que *Tomb Raider* sera une préquelle racontant les débuts de l'aventurière lorsque, âgée de 21 ans, elle se retrouve seule sur une île du Pacifique et doit survivre par ses propres moyens. D'où l'absence de certains des codes du personnage (short, flingues jumelés) qu'elle pourrait toutefois obtenir en cours d'aventure. L'île fera office de monde ouvert à explorer librement, étant entendu qu'il faudra s'appuyer sur l'instinct de survie de Lara (un sixième sens « à la *Assassin's Creed* ») ainsi que sur la confection d'objets pour espérer s'en tirer.

Moteur graphique flambant neuf, énigmes exploitant les éléments naturels, évolution du personnage au fil des épreuves : *Tomb Raider* s'annonce très ambitieux. Il sera probablement l'un des jeux les plus essayés sur le salon.

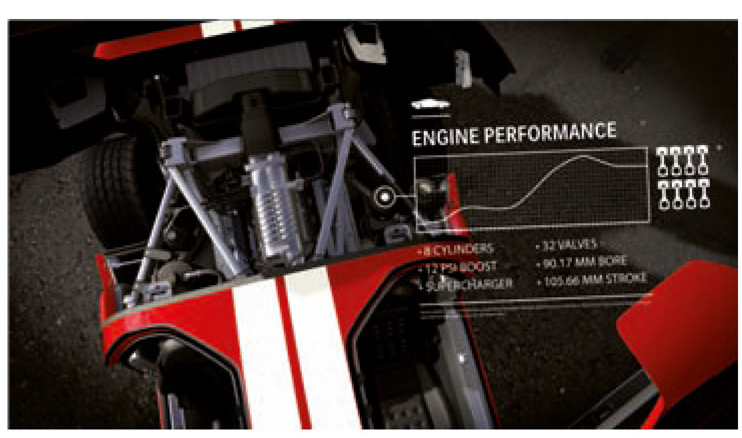
Machine Xbox 360 / Développeur Turn 10 / Genre Course/simulation / Sortie Automne 2011

FORZA MOTORSPORT 4

MICROSOFT JOUE SON VA-TOUT DANS LE DOMAINE DE LA SIMULATION… C'EST LE MOMENT OU JAMAIS !

Suite à la grosse déception de *GT 5*, c'est le moment pour le géant américain de récupérer les joueurs frustrés. Et croyez-nous, ils sont nombreux ! Dans *Forza 4*, il y aura quelques nouveaux circuits comme le Top Gear Track ou encore Indianapolis et Hockenheim. Et même si rien n'est confirmé à ce jour, Spa et Monaco devraient être là. Concernant les modes de jeu, il n'y aura pas de rallye. Les voitures les plus « course » resteront les protos. Pas de monoplace donc… Au chapitre des véhicules à portes, on retrouve plus de 500 modèles chez 80 constructeurs, avec notamment Ferrari, Ford, Maserati, Bugatti, Mercedes, Aston Martin, McLaren, mais aussi des Super GT et des DTM. Enfin, le jeu sera compatible Kinect avec un système de vue dynamique vous permettant de reproduire les mouvements de la tête ingame (head tracking). Côté online, *Forza 4* proposera des affrontements à 16 ainsi qu'un système de club pour l'échange de voitures. Et pour ceux qui souhaitent une véritable immersion, nous sommes toujours sans nouvelles de la compatibilité du jeu avec de « vrais » volants comme la série G25 et G27 de Logitech. Enfin, un énorme travail a été effectué sur les pneumatiques. En effet, suivant la surface, l'usure et la température, les voitures réagissent différemment. *Forza 4* va donc pousser le réalisme à l'extrême dans ce compartiment essentiel. Pour Turn 10, c'est l'année ou jamais !



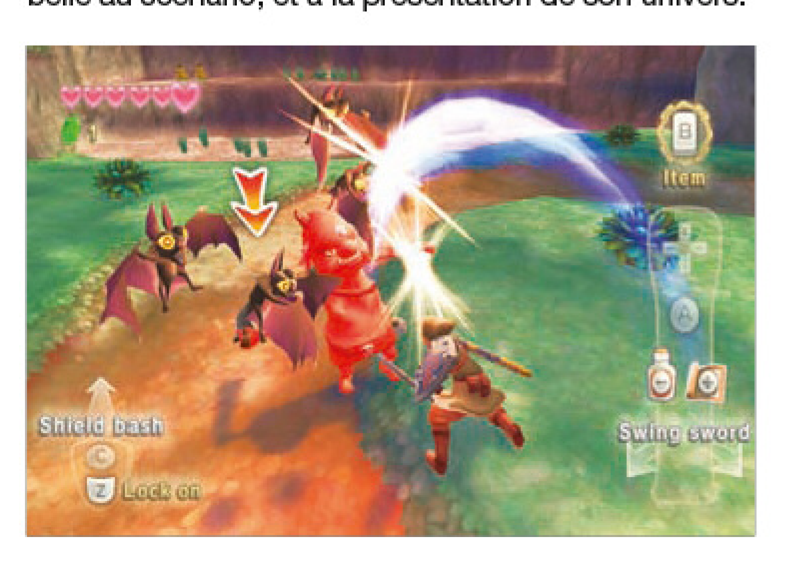


Machine Wii / Développeur Nintendo
Genre Action/aventure / Sortie 2011

ZELDA Wii

QUAND NINTENDO PARIE SUR SA VALEUR SÛRE, ENFIN UN VÉRITABLE ÉPISODE Wii !

Pour Nintendo, chaque *Zelda* est l'occasion d'une refonte graphique. Enfantin, cel shadé sur *The Wind Waker*, plus adulte et plus sombre sur *The Twilight Princess*, *The Legend of Zelda* combine ses inspirations esthétiques sur *Skyward Sword* pour une patte impressionniste, façon Cézanne. Un choix finalement très logique, et plutôt agréable à l'œil. Mieux, les nouvelles aventures de Link lorgnent vers une véritable réutilisation des maniabilités des jeux *Wii Sports* : arc, bowling pour le lancer de grenade… À cela s'ajoutent de nouvelles armes, dont un fouet, le tout parfaitement pensé pour la Wiimote. Si le précédent E3 a permis à Nintendo de montrer les combats de *Skyward Sword*, la version 2011 devrait faire la part belle au scénario, et à la présentation de son univers.

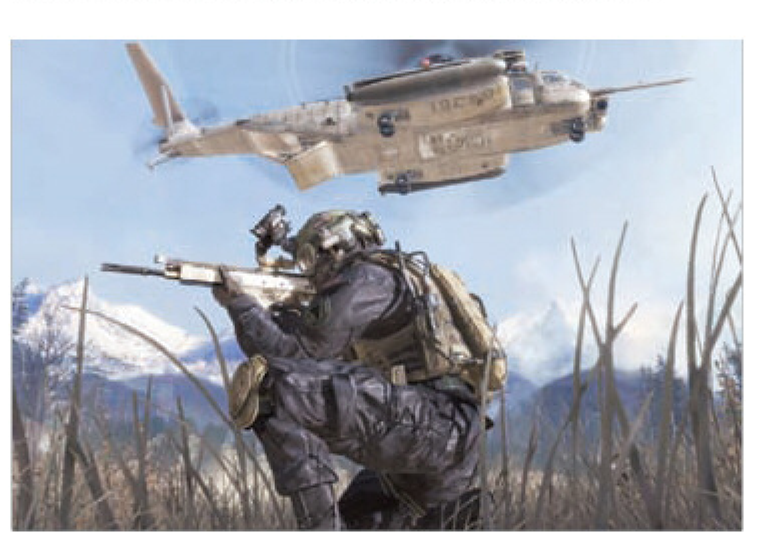


Machines PS3, 360, PC / Dév. Infinity Ward
Genre FPS / Sortie Fin 2011 ?

COD: MW 3

LE DERNIER VOLET DE LA FRANCHISE PHARE DU FPS AURA FORT À FAIRE

Pour les trois studios derrière *Call of Duty: Modern Warfare 3*, le challenge est grand : dépasser *Modern Warfare 2* en qualité, faire oublier la fuite des cerveaux d'Infinity Ward, ainsi que les problèmes réseau – et les multiples bugs – de *Black Ops*. Et puis, en face, prêt à ferrailler, il y a *Battlefield 3*, à la technique si évoluée qu'on se demande comment une franchise annuelle, au moteur vieillissant, à bout de souffle, pourrait bien le dépasser. Bref, pour la série phare d'Activision (plus de 20 millions d'exemplaires vendus à chaque volet), c'est l'heure du grand chamboulement. Si le marketing peut aider à vendre un jeu moyen (*Homefront*, quelqu'un ?), cela suffira-t-il à faire oublier certains écueils récurrents de la série ?

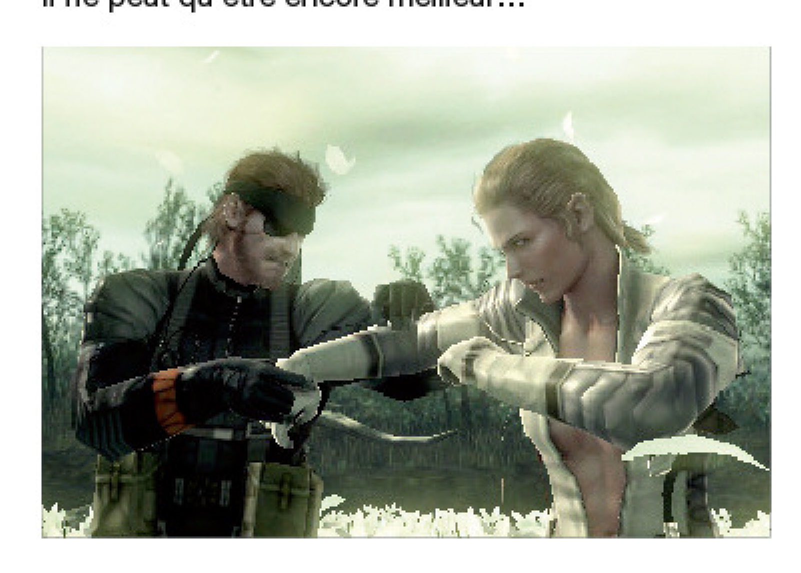


Machine 3DS / Développeur Konami
Genre Action/infiltration / Sortie Fin 2011

MGS 3DS

MGS 3 MÉRITAIT UN COME-BACK SUR 3DS : IL EST PRÉVU POUR LA FIN DE L'ANNÉE

Maître ès communication, Hideo Kojima n'a pour l'instant livré guère plus qu'une bande-annonce à rallonge pour la version 3DS de son cultissime *MGS 3*. Évidemment, ce trailer déjà ancien regorge d'effets misant sur la profondeur de champ, ce qui n'est pas très informatif sur le contenu du jeu à proprement parler. Il est peu probable que Konami ait commandé une toute nouvelle mouture, il faut donc s'attendre à un simple portage, aussi élégant soit-il. Il faut dire que nous avons découvert une démo du jeu sur 3DS, et que la tenue graphique du titre est absolument ébouriffante, l'imposant comme l'un des plus aboutis du catalogue de la 3DS. Le jeu, pour sa part, était déjà un chef-d'œuvre sur PS2, il ne peut qu'être encore meilleur…



CEUX QU'ON AIMERAIT Y VOIR…

SLY 4

Le raton laveur et voleur de la PS2 va enfin passer à la HD, avec un quatrième *Sly* officialisé du bout des lèvres par Sucker Punch. Leur prochain hit, après *inFamous 2* ?

HALO

Nombreux sont les fans de Master Chief à espérer un remake HD du mythique premier épisode. Microsoft ne confirme rien, mais n'infirme pas pour autant. Il n'y a plus qu'à attendre une éventuelle annonce, lors de leur conférence du 6 juin. Et sinon, le prochain volet ?

CODENAME KINGDOMS

Annoncée à l'E3 2010, cette exclusivité Xbox 360 développée par Crytek s'est fait jusqu'à présent discrète. Tout juste sait-on que l'expérience proposée par les Allemands devrait être « surprenante » et poussera la machine dans ses derniers retranchements techniques.

LEFT 4 DEAD 3

Valve va-t-il opter pour une trilogie ? En rumeur depuis la sortie du deuxième épisode, *L4D 3* est pour le moment loin d'être officiel. De vagues bruits dans les couloirs du web évoquent l'Australie comme prochain lieu de l'infection.

AGENT

Il y a déjà deux ans, Sony a annoncé une nouvelle licence, exclusive à la PS3. Depuis ? Plus rien, et on espère plus de détails cette année. Le combo Rockstar, Guerre froide et jeu d'action semble en tout cas prometteur.

DEAD SPACE 3

Parce qu'on a adoré les deux premiers, parce qu'Electronic Arts tient là une série qui mérite d'être poursuivie et même étoffée, parce qu'on aime avoir peur…, toutes les raisons sont bonnes pour espérer un nouveau *Dead Space* dès cet E3.

GRAN TURISMO 5

Kazunori Yamauchi nous l'a confirmé : son *GT 5* est presque prêt, il ne manque que quelques retouches esthétiques et il pourra sortir. Après tant d'attente, nos espoirs sont immenses, et l'on a hâte d'y jouer à L.A. Comment ? Il est sorti cet hiver ?

Machines Xbox 360, PS3, PC / **Développeur** EA Sports / **Genre** Football / **Sortie** Automne 2011

FIFA 12

LE LEADER DU CHAMPIONNAT FAIT SA RÉVOLUTION. NÉCESSITÉ OU EXCÈS DE ZÈLE ?

Efficace mais anonyme – peu de nouveautés, plein de bugs et abus – *FIFA 11* ne restera pas dans les annales de la série. Tout le contraire d'un numéro 12



que l'on n'attendait pas forcément à pareille fête. Si nombre de paramètres en sont encore au stade de l'échauffement, le moteur de jeu est déjà à point, prêt à changer considérablement la physionomie de matchs qui finissaient par tourner à l'attaque/défense perpétuelle. Entre un système de collisions refait à neuf qui approche le rendu de l'Euphoria façon *Red Dead Redemption*, un dribble permettant de temporiser et surtout une défense active rendant les pressings automatiques caducs, on se dirige vers un jeu plus équilibré dans lequel les arrières peuvent aussi faire preuve de talent et dans lequel les milieux ont enfin le rôle de plaque tournante. Ajoutez à cela une I.A. enfin capable de jouer sur les points forts de ses joueurs et vous tenez une base solide sur laquelle *FIFA* pourra compter, maintenant et dans le futur.

Machines PS3, 360, Wii, 3DS, PC / **Dév.** Black Box
Genre Course / **Sortie** 17 novembre 2011

NFS: THE RUN

BLOCKBUSTER GARANTI POUR LE PROCHAIN NFS !

Après le sympathique *Hot Poursuit*, que peut-on attendre de plus de la série *Need for Speed* ? C'est la question que nous nous posons et dont nous avons certains éléments de réponse. En ce qui concerne les terrains de jeu, il est certain que l'on retrouvera des circuits urbains, puisque le scénario ira de San Francisco à New York. Cette traversée permettra de rouler dans différents environnements. Des poursuites qui s'annoncent de plus en plus folles et intenses grâce notamment aux interactions avec les décors. Le système Autolog sera lui aussi présent. De plus, nous savons que le jeu est en développement depuis plus de deux ans, et tout porte à croire qu'il sera en monde ouvert. Dans ces conditions, les autres n'ont qu'à bien se tenir…



Machines PS3, 360 / **Développeur** EA Sports
Genre Surf / **Sortie** Janvier 2012

SSX

UN RETOUR EN GRANDE POMPE POUR LA POUDREUSE ?

Disparues depuis plusieurs années – *Shaun White Snowboarding* excepté –, les simulations de snowboard ont de nouveau le vent en poupe, comme le prouve le retour de *SSX*. Encore une fois, le jeu fait la part belle aux multiples pistes éparpillées dans le monde (Himalaya, Antarctique), et se veut avant tout orienté arcade, poussées d'adrénaline en sus, avec des sauts d'hélicoptère, des avalanches, voire des Wing Suits (tenues pour planer). Le grand frisson donc. Reste à vérifier pour EA (et les autres) que la demande existe, que le créneau « sports à sensations » a des amateurs. En effet, après des ventes moyennes sur consoles de salon (1,2 million entre PS3 et Xbox 360) pour le rouquin Shaun, pas certain que ce soit le cas !



Machines Xbox 360, PlayStation 3, PC / **Développeur** BioWare / **Genre** Action/RPG / **Sortie** Début 2012

MASS EFFECT 3

LE JEU DU RACHAT POUR BIOWARE ? EN TOUT CAS, LA FIN D'UNE ÉPOQUE POUR SHEPARD

Rachat parce que la cote du studio a pris du plomb dans l'aile. En l'espace d'un an, BioWare est passé du statut d'incontournable à celui de faiseur sans âme. *Mass Effect* et *Dragon Age* avaient été célébrés, leurs suites respectives sont au mieux accueillies avec une molle bienveillance (*Mass Effect 2*, trop action pour certains), au pire vilipendées (*Dragon Age II*, accusé de tourner le dos à ses fondamentaux). En attendant le coup de poker *Star Wars: The Old Republic* (« le MMO aux 300 millions de dollars »), c'est donc *Mass Effect 3* qui devra relever la barre. Le pire, c'est qu'il n'est pas dit que BioWare en ait la volonté. Le tournant action de sa licence galactique a bien pris auprès du public, il est donc tout sauf certain que le studio veuille revenir à une structure de jeu plus complexe et moins linéaire. En revanche, ce qui est sûr, c'est que *Mass Effect 3* a pour objectif d'en mettre plein les yeux : pour clore cette première trilogie (Shepard reviendra d'une manière ou d'une autre), l'action se déplace sur Terre, attaquée par les Moissonneurs. N'en déplaise aux grincheux, BioWare a déjà promis plus d'action, plus de gore, plus d'armes, un mariage « plus abouti » entre shoot et RPG. Plus de politique, aussi, Shepard étant pris entre les Moissonneurs, l'Alliance et Cerberus, qui s'est retournée contre lui.

Mass Effect 3 doit être une synthèse, et le meilleur épisode de la série. Le studio en a les moyens, c'est ce qu'il va tenter de démontrer durant cet E3. Un objectif à la hauteur de son talent.







Machine Xbox 360 / **Développeur** Epic Games / **Genre** Action / **Sortie** 20 septembre 2011

GEARS OF WAR 3

TOUJOURS PLUS DE CONTENU POUR LE JEU D'EPIC GAMES !

Déjà bien cinématographique dans sa mise en scène, la franchise *Gears of War* semble bien décidée à aller encore plus loin avec son troisième volet. Et surtout à promouvoir plus que jamais la coopération et le multi. En effet, la campagne, intégrant plusieurs nouveaux personnages dont des héros féminins, sera cette fois jouable à quatre, avec utilisation de méchas (les Silverback) en prime. De nouveaux modes (Beast mode, Capture the Leader…), de nouvelles armes (fusil à pompe tronçonneuse…) et autres joyeusetés apporteront de la variété nécessaire aux parties en ligne.

Pour Epic, *Gears of War 3* est aussi une vitrine parfaite pour faire, une nouvelle fois, la preuve de la puissance de l'Unreal Engine, dans sa version 3.5. Sans doute une nécessité tant la concurrence (CryENGINE de Crytek, Frostbite de DICE) se bouscule au portillon des solutions viables pour le développement de titres sur cette génération, génération sur laquelle Epic a pour le moment clairement régné en maître.



TETSUYA MIZUGUCHI

ESTHÈTE DU JEU VIDÉO, HÉRAUT DU MIX ENTRE MUSIQUE ET INTERACTIVITÉ (SPACE CHANNEL 5, REZ), TETSUYA MIZUGUCHI S'EST LIVRÉ À NOUS AVANT LA SORTIE DE SON DERNIER TITRE, CHILD OF EDEN

Quel a été votre tout premier contact avec le jeu vidéo ?
Si mes souvenirs sont exacts, il s'agissait de *Pong*. J'avais dix ou douze ans et, chez un de mes amis, je vois cette chose étrange, cette chose inconnue, là, au milieu du salon, et je lui demande : « C'est quoi, ça ? » Pour moi, ça a été comme un changement de paradigme, tout ce que je croyais de la réalité a été bouleversé. À mes yeux, jusque-là, la télé ne servait qu'à regarder passivement des émissions. Là, tout devenait interactif. Un choc.

Mais ça ne vous a pas donné envie d'être développeur…
Non, pas vraiment. En fait, j'ai suivi une voie artistique, des études d'esthétique des médias à l'université. Une fois diplômé, j'ai voulu devenir réalisateur de films ou de clips, ou écrire des scénarios, mais je ne pouvais pas devenir développeur de jeux vidéo. Je ne connaissais rien à la programmation et, pire, je ne savais même pas que ce genre de travail existait. Et puis, ça m'est quand même tombé dessus. À Tokyo, dans la plus grande salle d'arcade de la ville, il y avait cette borne gigantesque, la R-360 [une borne sur 360 degrés, utilisée pour les jeux *G-LOC* et *Wing War*], avec, gravé dessus, un logo : Sega. Je me suis demandé : « C'est quoi Sega ? » Je me suis rendu dans leurs bureaux, et j'ai supplié pour qu'ils m'intègrent. Ce n'est pas une blague, je suis vraiment allé les supplier ! À l'époque, en 1990, Sega n'était pas une entreprise de si grande envergure.

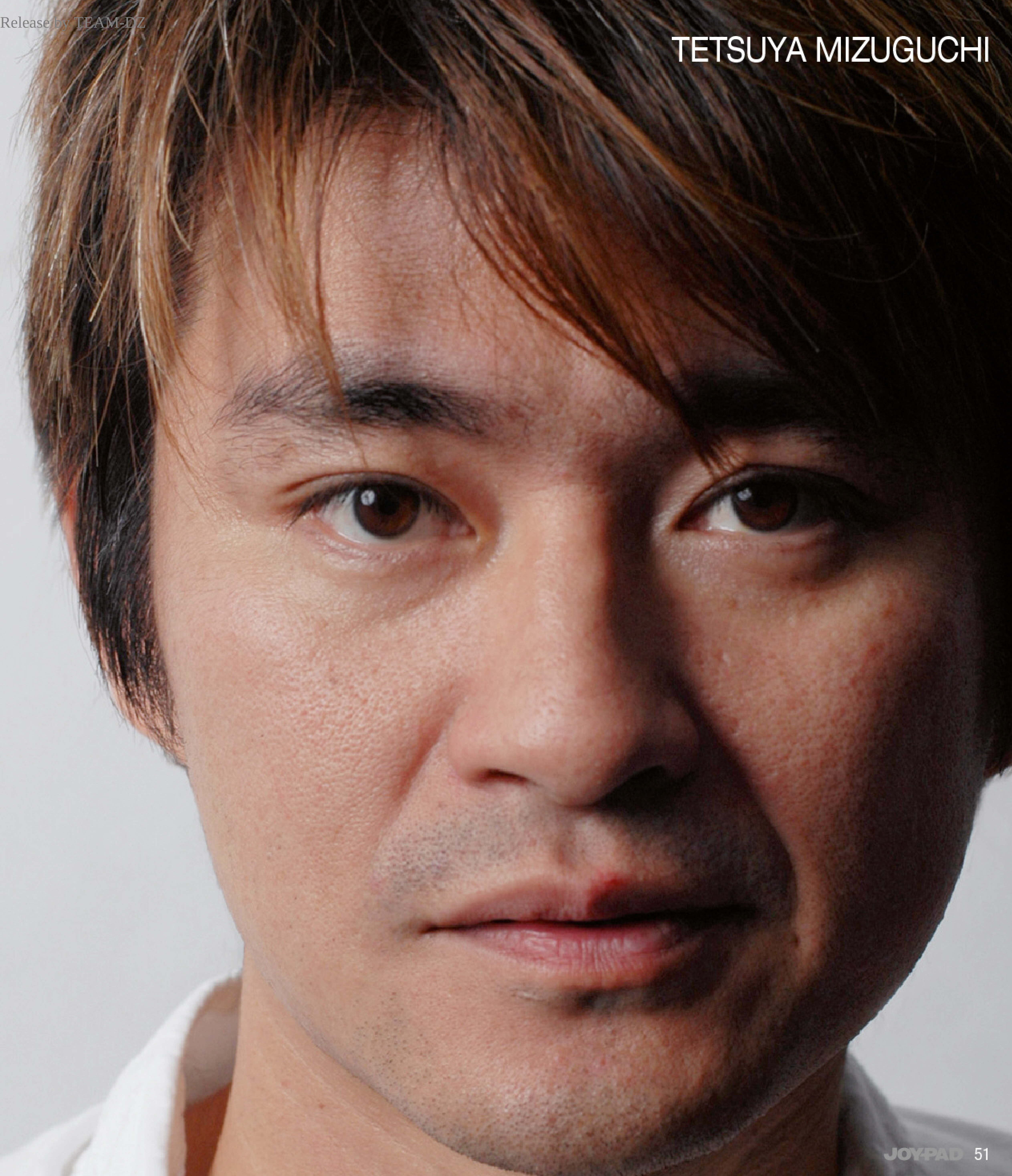
Pourquoi avoir commencé avec *Sega Rally Championship* ? Ce n'est pas vraiment le type de jeu sur lequel on vous imagine…
J'aimais beaucoup les voitures… Nos jeux de course n'étaient pas vraiment réalistes au début des années 90. Et puis, une nouvelle technologie – le Model 2 – est arrivée chez Sega, avec de la 3D en temps réel, des textures… Quand j'ai vu la toute première démonstration technologique, je me suis dit : « Maintenant, on peut recréer le comportement des automobiles. » Jusqu'ici, il ne s'agissait que d'imitations, de faux, on trichait… Je suis donc allé chez Toyota pour leur montrer notre jeu, et avoir leur approbation, leurs critiques. À l'époque, ils détestaient les jeux vidéo, nous étions trop éloignés de la réalité à leur goût. Après la démonstration, ils étaient si surpris – « vos autos se comportent et ressemblent à des vraies… » – qu'ils ont décidé de nous donner un coup de main. Nous sommes ensuite partis sur cette idée de pouvoir jouer à plusieurs… Pour moi, ça a été une véritable surprise d'imaginer que le jeu vidéo pourrait, dans le futur, permettre à de nombreux joueurs, de par le monde, de se connecter et de concourir les uns contre les autres.

Quand vous êtes-vous rendu compte que les jeux de rallye ne vous permettraient pas de vous accomplir ?
J'ai toujours aimé la musique. Mais au début des années 90, il était très difficile de couper, de jouer avec les sons, avec les boucles, de donner de la densité à la musique. On en est resté très longtemps aux bips, ou à des choses s'en approchant plus ou moins. À mon sens, il a fallu attendre la génération Dreamcast/PS2 pour voir apparaître des programmes tirant vraiment parti de la bande-son. Et parallèlement, je me suis rendu compte qu'il était très difficile de jouer à des jeux musicaux dans les salles d'arcade : trop de bruits environnants, trop de raisons d'être déconcentré… Donc, quand la Dreamcast est arrivée, j'ai décidé de changer, de poursuivre de nouvelles envies et d'aller vers des champs d'expérimentation qui m'enthousiasmaient. Vers des jeux musicaux, vers des formes pures d'expression, en fait. C'est à ce moment que j'ai pris cette route. Mais la partie « jeux de course » de ma carrière était vraiment intéressante. Elle m'a, en quelque sorte, construit. Elle m'a permis de comprendre ce qu'était un jeu amusant, d'intégrer les codes communs au jeu vidéo. Grâce à *Sega Rally*, j'ai beaucoup voyagé en Europe et aux États-Unis et j'ai découvert de nouvelles cultures, ce qu'elles avaient en commun. J'ai observé, appris, ingéré. Ce fut une période nécessaire.

> « **POUR CHILD OF EDEN, J'AI ÉCRIT UN POÈME DE QUARANTE PAGES POUR MON ÉQUIPE.** LE SUJET : L'ENFANCE, L'ÉDEN, LES IMAGES QUE JE VOULAIS VOIR APPARAÎTRE DANS LE JEU… »

Était-il nécessaire, pour vous, d'intégrer United Game Artists pour créer *Space Channel 5* et *Rez* ? Ces jeux auraient-ils trouvé leur place chez Sega autrement ?
Avant 2000, nous avions plusieurs studios de R&D, huit ou neuf, je ne sais plus. Le P.D.G. de Sega de l'époque a décidé qu'il fallait en finir avec tous ces studios internes, aussi nous avons dû trouver un nom à chacun d'entre eux. C'était une sorte d'expérience. Nous avons décidé de nous appeler United Game Artists pour réellement nous différencier de Sega. Je n'ai jamais aimé les noms de studios qui se réfèrent à leur éditeur… Là, l'atmosphère, les gens, tout était idéal pour tenter de nouvelles choses, pour lancer de nouvelles idées comme ces deux jeux musicaux que sont *Space Channel 5* et *Rez*. Et puis, après la sortie de ces deux projets, le management de Sega a changé, Sammy a racheté Sega et de nombreux événements ont eu lieu. J'ai alors décidé de quitter Sega. C'était vraiment le bon timing pour moi, pour m'obliger à suivre cette nouvelle voie entre jeu vidéo et musique.

Que signifie le « Q ? » de Q? Entertainment, le studio que vous avez alors créé ?
Pour être honnête, je ne savais pas qu'il existait un Q Games [cofondé par Dylan Cuthbert, cf. Joypad 209] avant que nous nous décidions… À mon sens, United Game Artists était révélateur de nos intentions, mais beaucoup trop long, pas assez punchy, aussi j'ai opté pour une lettre unique : Q. Simple, sauf que Q est la combinaison d'un 0 et d'un 1 [Mizuguchi fait un 0 et un 1 avec ses doigts, puis place le 1 dans le 0] et que nous avons créé l'entreprise le 10 octobre, soit le 10/10… [rires] Et puis, il y a le point d'interrogation… Avec lui, nous interrogeons sans cesse notre créativité. Sommes-nous réellement créatifs au sein d'un média comme le jeu vidéo ? Quel sera notre prochain voyage créatif ? Ce genre de sens caché…


TETSUYA MIZUGUCHI

Quel est votre feeling lorsque vous travaillez sur un nouveau projet ?
Pour moi, le jeu vidéo doit toujours être créatif. En soi, c'est un média encore jeune, en pleine recherche de ses potentialités. Aussi, je ne veux pas l'inscrire dans des limites culturelles. J'aime garder une approche fraîche. C'est pour cette raison que je ne veux pas m'inscrire dans des genres préexistants, le RPG, le FPS… Et quand je dois travailler sur un genre précis, comme sur *Ninety-Nine Nights*, je m'efforce d'intégrer de nouveaux éléments, comme le changement de camp dans la campagne de *Ninety-Nine Nights* qui obligeait le joueur à comprendre les impératifs des deux camps.

Est-il nécessaire d'être indépendant pour profiter de cette créativité ?
Oui et non. Dans les grands studios, chez les éditeurs connus, il y a beaucoup de gens créatifs. Mais en ce qui me concerne, après avoir passé treize ans dans une grosse entreprise comme Sega, j'ai vraiment besoin d'être indépendant pour continuer le voyage.

Comment en êtes-vous venu à ce concept de synesthésie [l'association de deux ou plusieurs sens] et à l'appliquer aux jeux vidéo ?
Ce n'est pas un concept que j'ai créé… C'est une idée qui a émergé du travail de Kandinsky et des artistes du Bauhaus [mouvement allemand promouvant des méthodes industrielles de création], une sorte de métaphore pour exprimer la synchronisation des sens. Si vous regardez certaines couleurs, vous pouvez percevoir certaines odeurs, ou si vous écoutez certains sons, vous pouvez voir certaines couleurs. Il s'agit d'une dynamique mentale, d'imagination. Par exemple, Kandinsky peignait en fonction de la musique ou des sons qu'il entendait. Si ces artistes vivaient aujourd'hui, ils utiliseraient des ordinateurs au lieu de toiles blanches pour laisser leur imagination s'exprimer. Aujourd'hui, nous pouvons utiliser ces toiles numériques, créer d'autres mondes, si nous avons l'imagination nécessaire. Et si des artistes ont eu ces intuitions il y a une centaine d'années, il ne tient qu'à nous de les développer pour en faire quelque chose de plus grand encore.



Est-ce à dire que les jeux vidéo peuvent être des outils pour ouvrir l'imagination des joueurs ?
Oui, c'est une facette des jeux vidéo, leur facette créative. Le jeu vidéo, ce n'est pas de l'art. Les jeux doivent être des jeux avant tout. Être un jeu, cela veut dire être amusant, beau, entraînant musicalement. Un jeu qui n'est pas amusant n'est pas un jeu. Une fois les mécanismes bien intégrés, une fois leur potentiel de fun avéré, on peut ajouter des couches supplémentaires.

Mes artistes ont lu ce poème et y ont injecté leurs propres images. Alors qu'il ne représentait que ma vision au départ, il a fini par devenir une œuvre collective. Nous en avons discuté de nombreuses fois, et l'un de nos artistes a dessiné une centaine d'artworks inspirés par le poème. Ça a été long, difficile, mais nous avons trouvé comment rendre au mieux ces images abstraites. C'était un peu la même chose pour *Rez*, personne ne comprenait ce que je voulais faire avec ce jeu.

« L'IMPACT [DU SÉISME] A ÉTÉ SI PUISSANT QU'IL TRANSFORME L'ÉCONOMIE, MUE L'ANCIEN SYSTÈME EN QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU. **LES GENS TROUVENT DES SOLUTIONS ENSEMBLE** »

La synesthésie est la grande frontière pour moi. Avoir un jeu amusant, et lui ajouter ce concept de synesthésie, c'est ce que j'aime faire. J'ai aussi monté un groupe, il y a quelques années, Genki Rockets, et j'expérimente avec les sons pour comprendre ce qui fait réagir positivement les gens. Ce son, ces images, tous mélangés, ce sont de belles expériences. C'est cela que je veux faire, prodiguer ce genre d'expériences, qu'elles soient interactives ou non.

Attendez-vous que le relief soit suffisamment répandu pour améliorer encore vos expérimentations ?
Je sais que certains n'aiment pas les lunettes 3D… Mais moi, je les adore !

Vraiment ?
Oui, j'adore ça ! Être obligé de se positionner correctement devant un écran pour bien voir l'effet, ça manque un peu de convivialité, je trouve !

Ça veut dire que vous travaillez sur des jeux en 3D ?
J'ai filmé deux clips vidéo en 3D pour Genki Rockets cette année. C'était génial, mais très onéreux. Et oui, je pense évidemment à des jeux en relief pour le futur. Et puis, on adapte actuellement *Child of Eden* sur PS3… [Mizuguchi regarde en direction d'un écran qui diffuse des pubs pour *Child of Eden*, sourit en silence et nous jette un regard amusé]

Ça pourrait le faire…
Je pense aussi ! [rires]

Pouvez-vous expliquer comment vous travaillez quand vous tenez un concept et que vous désirez le transformer en jeu vidéo ?
Tout dépend entièrement du jeu. Pour *Child of Eden*, j'ai écrit un poème de quarante pages pour mon équipe. Le sujet : l'enfance, l'Éden, les images que je voulais voir apparaître dans le jeu…

J'ai dû amener les programmeurs dans des clubs pour qu'ils ressentent les vibrations de la musique, le groove, et j'ai dû organiser des ateliers de percussions où nous frappions tous ensemble ! [rires] Peu à peu, ils ont compris tout le bien-être que l'on pouvait tirer du rythme, du son, d'être tous ensemble à participer dans une énergie très positive. Mais d'où vient ce feeling ? Il y a tant de choses que l'on ne peut exprimer par des mots, mais que nous savons, que nous comprenons pourtant… Dans mes jeux, ces éléments communs, qui nous lient à la musique, existent. Au milieu de la production de *Rez*, les gens ont compris où je voulais en venir… Mais le lancement de chaque développement est toujours très frustrant pour moi : « Pourquoi tu ne fais pas ça ? Pourquoi tu ne comprends pas ? »
Les dernières semaines d'un développement sont heureusement plus agréables, je n'ai plus à m'inquiéter. C'est un procédé qui marche très bien, à défaut d'être simple à mettre en place. C'est aussi un peu plus simple aujourd'hui, avec les jeunes talents qui m'accompagnent. L'artiste qui a créé cette centaine de dessins était au lycée quand *Rez* est sorti. Il voulait travailler avec moi, il m'a pourchassé, comme j'ai pourchassé Sega à une époque. Il a essayé de me trouver chez Sega, mais je n'étais plus là… [rires]

Quelque chose nous a frappés en jouant à *Child of Eden* : comme avec un véritable instrument de musique, on utilise ses deux mains…
Peut-être, oui… Mais dans *Child of Eden*, vous êtes aussi un chef d'orchestre. [Mizuguchi lève les bras au ciel, et les descend] Ta-daaaam ! C'était un de mes rêves, pouvoir maîtriser un monde avec les mains. [Il gesticule, lance ses mains en avant] Tiiiim… Si vous êtes en rythme avec la musique, avec ce qu'il se passe à l'écran, les coups seront plus grandiloquents, plus accentués ! Piiim, tadadada, piiimm, tadadadadada !



Comme dans *Rez*, tout est question de rythme dans *Child of Eden*…
Hum… [Il acquiesce]

Y a-t-il un lien, autre que visuel, entre *Child of Eden* et *Rez* ?
À mon sens, oui. Si vous aimez *Rez*, vous trouverez quelque chose. Des connexions. Mais je ne peux pas le dire. Pas maintenant.

Vraiment ?
Oui. J'en ai déjà trop dit ! [rires]

Pour moi, la véritable différence, c'est le point de vue…
Oui, *Rez* était à la troisième personne, *Child of Eden* à la première. Ça change tout. Mais vous le verrez en jouant entièrement à *Child of Eden*. J'ignore quelle sera la prochaine évolution de notre concept…

Peut-être le jeu directement branché au cerveau du joueur ?
Dangereux, ça ! [rires]

Vraiment ? Ça signifie que vous avez des limites alors…
Oui !

Quel est votre sentiment sur ce qui arrive actuellement au Japon ?
Nous avons toujours des tremblements de terre, des répliques du premier, et tous ces problèmes avec Fukushima. Mais je pense que cela peut être une opportunité pour le Japon. Le Japon change, là, en ce moment, et très rapidement. Le choc, l'impact a été si puissant qu'il transforme l'économie, mue l'ancien système en quelque chose de nouveau. Les gens s'aident, trouvent des solutions ensemble. Oui, c'est un désastre, mais peut-être est-ce aussi le meilleur moment pour un grand changement. Nous avons eu d'autres tremblements de terre, ou la guerre, Hiroshima, et nous avons toujours reconstruit, nous nous sommes toujours relevés. Et cette fois, une grande partie du Japon a été épargnée. Au passage, je veux remercier certaines personnes, beaucoup de Français, qui tentent de nous aider, cherchent à nous contacter pour savoir si nous allons bien… Au Japon, nous savons tous que beaucoup d'Occidentaux s'inquiètent pour nous. Nous sommes tous connectés…

D'après vous, cette connexion permettra-t-elle, dans le futur, de s'embarquer à plusieurs dans vos univers ? Pour se montrer de belles choses ?
Je ne sais pas. Mon imagination n'est pas très claire à ce sujet. De toute façon, à chaque fois que je me suis dit « c'est impossible », quelqu'un m'a démontré le contraire ! Au début de ma carrière, alors que je travaillais sur *Sega Rally*, je n'aurais jamais pu imaginer *Rez*, et puis soudainement, j'ai eu ces flashs, ces images qui ont afflué dans mon cerveau. Et quand j'ai commencé à travailler sur *Rez*, tout le monde me disait qu'il était impossible de lier musique et interactivité comme je le voulais. « De quoi tu parles ? De musique et de jeu vidéo ? Tu devrais faire un jeu de course… » Nous devons continuer de penser, de penser et d'essayer, d'expérimenter. Il n'y a que comme cela qu'on peut espérer créer quelque chose de nouveau, de frais et d'imaginatif.

Ma dernière question : à quoi jouez-vous aujourd'hui ?
Je ne joue plus à aucun jeu vidéo. Depuis des années !

Vraiment ?! Pourquoi ?
Oui, c'est vrai ! J'ai joué pendant des années et des années. Mais c'est fini. Je me suis rendu compte que je ne tirais plus aucune inspiration des jeux qui sortent. Aujourd'hui, mon inspiration me vient de l'art, des voyages, des rencontres, de la vie. Oui, de la vie !

■ **Propos recueillis par R. Lucas**



Machines PlayStation 3, Xbox 360 / **Développeur** Ubisoft Montréal / **Genre** Action/aventure / **Sortie** Novembre 2011

DERNIER ROUND

AVEC ASSASSIN'S CREED REVELATIONS, EZIO AUDITORE FAIT UN ULTIME COME-BACK EN ÉTOFFANT ENCORE PLUS LE GAMEPLAY DÉJÀ IMPOSANT DE BROTHERHOOD. BEAUCOUP DE SURPRISES AU PROGRAMME…

Avant d'entrer dans le vif du sujet, à savoir le contenu du prochain *Assassin's Creed*, il convient de revenir rapidement sur l'évolution en tous points exemplaire de cette série, et sur l'intérêt remarquable qu'Ubisoft a porté aux remarques et aux critiques des joueurs. Car il est bien difficile de faire l'inventaire de toutes les différences qui distinguent, voire opposent, le premier épisode de celui sorti l'an passé et intitulé *Brotherhood*.

À ses origines, *Assassin's Creed* misait tout sur sa réalisation graphique, son souci de reconstitution historique et un système de déplacement assez révolutionnaire, mais il s'est vite avéré que ce concept tournait en rond car il lui manquait non seulement une mécanique de progression pour le joueur, mais aussi des enjeux, un vrai challenge. L'austérité du traitement initial était sans doute au diapason des ambitions des créateurs, mais frustra pas mal de joueurs, étonnés de voir un tel potentiel (monde ouvert, liberté totale de déplacement) si peu exploité.

À l'écoute du public, Ubisoft ne s'est pas contenté de changer les environnements et les époques pour *Assassin's Creed 2*, mais s'est posé une question très simple : comment transformer l'armature de départ en vrai jeu ? La réponse a pris du temps, et ce n'est vraiment qu'avec *Brotherhood*, suite du deuxième épisode, que la saga s'est avérée capable de séduire tous les joueurs, y compris les amoureux de *GTA*, avec une richesse de contenu réellement vertigineuse. Nous vous invitons à relire notre test du jeu dans le Joypad n°214 pour mesurer tout le chemin parcouru. Arrivé à ce stade, tout le monde attendait un véritable *Assassin's Creed 3* qui mettrait en scène un nouveau héros dans une autre époque, beaucoup pariant sur la Révolution Française. Mais finalement, il faudra attendre 2012 pour en avoir le cœur net, cette fin d'année étant, pour la troisième fois consécutive, consacrée au Florentin Ezio Auditore. Comme vous allez le découvrir au fil des pages qui suivent, le destin d'Ezio va rejoindre celui de son

> LE DESTIN D'EZIO VA REJOINDRE CELUI DE SON ANCÊTRE ALTAÏR (HÉROS DU PREMIER ÉPISODE) POUR **TOURNER DÉFINITIVEMENT LA PAGE DES PREMIERS PAS DE LA FRANCHISE**…





Ezio déambule dans les rues de Constantinople. L'ambiance paraît plus pesante et menaçante qu'à Rome ou à Florence.

ancêtre Altaïr (héros du premier épisode) pour tourner définitivement la page des premiers pas de la franchise…

VOYAGE À CONSTANTINOPLE

Alors que les deux premiers *Assassin's Creed* répartissaient les missions en plusieurs sites souvent très différents, *Brotherhood* a apporté une nouveauté en se concentrant sur une seule cité, Rome en l'occurrence. C'était pour les développeurs l'occasion de proposer toutes les facettes d'une grande métropole de la Renaissance, alternant des environnements variés (quartiers commerçants, lieux réservés au clergé, secteur attribué aux mendiants, campagne, montagnes…) et autorisant des déplacements à cheval, y compris dans les rues les plus fréquentées.

Revelations poursuit dans la même voie avec une cité centrale, Constantinople, qu'Ezio pourra visiter dans les moindres détails. Même si ce voyage se justifie par les circonvolutions de l'histoire, Ubisoft a avant tout jeté son dévolu sur Constantinople en raison des beautés extraordinaires de la ville et de sa richesse historique. Aujourd'hui connue sous le nom d'Istanbul, plus grande ville de Turquie, et initialement appelée Byzance, Constantinople est tombée sous le pouvoir de l'Empire ottoman, au moment où se déroulent les événements d'*Assassin's Creed Revelations* (l'action a lieu en 1511). Les Templiers, qui en avaient le contrôle depuis la quatrième croisade (1202-1204), sont devenus une sorte de groupe clandestin, toujours présent mais très discret. Ce changement de mainmise sur Constantinople n'affecte en rien le prestige de la cité qu'Alex Amancio, directeur créatif du jeu, dépeint comme « une métropole partagée entre deux continents », l'Europe et l'Asie, et qui de ce fait se trouve au centre des échanges commerciaux du monde. On y trouve ainsi des vestiges des civilisations grecque, romaine et ottomane, qui ont à tour de rôle marqué la ville de leur empreinte. Ce sera l'occasion pour le joueur de découvrir des sites marquants, même si on ne sait pas encore si ceux-ci pourront être achetés (c'était le cas à Rome). Amancio cite notamment la Tour de Galata (aussi connue comme Tour du Christ, elle se situe dans le quartier Galata et offre un panorama sur toute la vieille ville), la Tour de Léandre (un phare situé sur une île du Bosphore, non loin du quartier Üsküdar à Constantinople), Sainte-Sophie (initialement basilique chrétienne puis mosquée, elle se situe sur la péninsule de Constantinople), l'Aqueduc de Valens (construit par les Romains, sous le règne de l'empereur romain d'Orient Valens, dans la partie européenne de Constantinople), la mosquée Bayezid II

Ezio utilise une bombe pour étourdir les gardes ottomans : une arme qu'il a fabriquée lui-même à partir de composants collectés par ses soins.



Au cours de son périple, Ezio sera amené à visiter une ville souterraine en Cappadoce, qui regorge de secrets et de mystères.

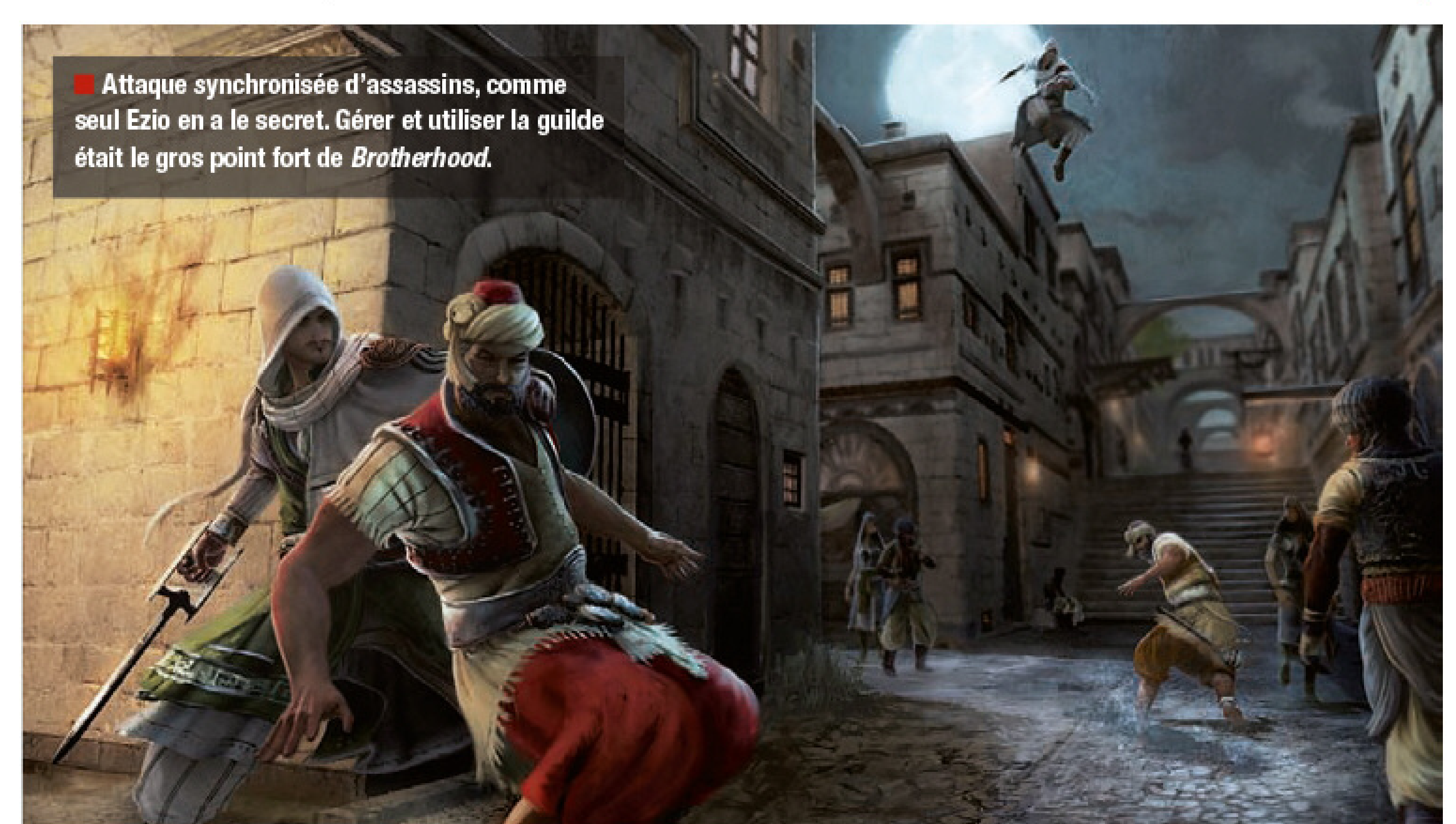
(non loin des ruines du forum de Theodosius) et enfin le Palais de Topkapi, dont la construction a commencé en 1459 et qui fut pendant quatre siècles la résidence urbaine officielle du sultan ottoman. Il domine trois zones de navigation (la Corne d'or, le Bosphore et la mer de Marmara) et son nom turc (Topkapi Sarayi) signifie « palais de la porte des canons ». Non, Joypad ne s'est pas reconverti en guide touristique, mais il est vrai que tous les *Assassin's Creed* ont une véritable qualité pédagogique et *Revelations* s'inscrit dans cette tradition. Alex Amancio précise d'ailleurs que « Constantinople est bâtie sur un terrain à multiples niveaux, ce qui offre constamment, tout au long du jeu, des panoramas sublimes et une vue plongeante sur la vie grouillante qui anime la cité ». Concrètement, le joueur pourra se balader entre les quatre districts de Constantinople, chacun présentant des particularités architecturales. L'un d'eux, et c'est une première dans la série, est essentiellement construit en bois sculpté.

EN QUÊTE DE VÉRITÉ

Pour son ultime aventure, Ezio a vieilli et adopte un look franchement barbu, mature et désabusé. On sent que son but n'est plus très loin. Mais de quel but s'agit-il au juste ? À la recherche de l'origine des assassins, Ezio commence d'abord son périple à Masyaf, lieu que nous aurons le plaisir de revisiter brièvement après l'avoir exploré en détail dans le premier *Assassin's Creed*. Masyaf, rappelons-le, est la citadelle de la secte des Assassins, située en Syrie dans la province de Hama. Ce qu'Ezio vient chercher à Masyaf, c'est la librairie disparue d'Altaïr Ibn La'Ahad, mais celle-ci est verrouillée et inaccessible. La raison en est qu'elle renferme un artefact puissant que les Templiers voudraient bien récupérer. S'ils y parvenaient, ils pourraient détruire les Assassins et décider du destin de l'humanité. Une course s'engage alors entre Ezio et ses ennemis, chacun voulant être le premier à mettre la main sur le puissant objet. L'enjeu de cette lutte se trouve en réalité loin de Masyaf, à Constantinople, sous la forme de cinq clés nécessaires pour débloquer la bibliothèque d'Altaïr. À cet affrontement basique vient s'ajouter un contexte des plus houleux qui implique d'autres conflits vis-à-vis desquels Ezio va devoir prendre position. En effet, la ville de Constantinople est à cette époque agitée par une guerre de succession particulièrement sanglante. Celle-ci oppose les deux fils du sultan Bayezid II, à savoir Ahmet – héritier légitime du trône – et Selim, qui entend s'approprier le pouvoir contre la volonté de son propre père. Comme nous l'explique Alex Amancio, « le conflit pour le contrôle de l'Empire ottoman interdit toute forme de neutralité », et chacun des protagonistes que nous rencontrerons au fil de l'aventure sera impliqué, à un niveau ou à un autre, que ce soit du côté du père ou du fils rebelle. Les intrigues et conspirations iront donc bon train, et chaque alliance que passera Ezio pourra s'avérer à double fond ! Et comme l'un des grands plaisirs de la série consiste à rencontrer des personnages historiques dont on nous apprend – le plus souvent – qu'ils font eux-mêmes partie de la secte des assassins, Ezio deviendra ami avec Soliman, fils de Selim, dont le destin sera de devenir lui-même sultan après la mort de son père en 1520. Il prendra alors le nom de Soliman le Magnifique. Quant à la ville elle-même, elle est administrée personnellement par le prince Ahmet, tandis que son père livre bataille au loin.

On le voit, Ezio est plongé dans un monde qui lui est étranger, au cœur d'enjeux auxquels il devra s'adapter, et l'un des points d'orgue de cette aventure initiatique sera de pousser ses recherches jusque dans les méandres d'une autre cité – sans nom, pour l'instant – nettement plus petite que Constantinople, mais aussi beaucoup plus mystérieuse.

DANS REVELATIONS, **LA VUE D'AIGLE A ÉVOLUÉ EN UNE NOUVELLE FACULTÉ, LE SENS D'AIGLE**, QUI A VOCATION À AIDER LE JOUEUR DANS SA PROGRESSION EN LUI FOURNISSANT DES INFORMATIONS



Attaque synchronisée d'assassins, comme seul Ezio en a le secret. Gérer et utiliser la guilde était le gros point fort de *Brotherhood*.

En la concevant, les développeurs se sont inspirés de deux sites différents. Le premier n'est autre que la Cappadoce, région turque célèbre pour ses constructions troglodytiques, habitations souterraines creusées à même la roche. L'autre est Petra, ancienne cité (située dans l'actuelle Jordanie) bâtie à l'intérieur d'une montagne et dont la magnifique entrée a été notamment montrée par Hergé dans *Tintin au pays de l'or noir* et par Steven Spielberg dans *Indiana Jones et la dernière croisade*. La ville imaginée dans *Revelations* abrite des dizaines de milliers de citoyens dont la mission semble être de garder d'étranges secrets. Eux aussi, sans doute, prendront part aux querelles qui agitent à cette époque tout l'Empire ottoman…

MAÎTRE DES ASSASSINS

Au fil des épisodes précédents, nous avons vu Ezio Auditore passer du statut d'apprenti assassin à celui de maître, pour finalement diriger une guilde dont il recrute lui-même les membres. Cette montée en puissance va de pair avec une plus grande maturité d'aspect et de caractère, qui trouvera dans *Revelations* son point d'accomplissement ultime. Comme l'explique Alex Amancio, « cette assurance se traduit de plusieurs manières », et notamment au travers de son fameux pouvoir Vue d'Aigle, qui lui sert à débloquer de nouvelles zones sur la carte quand il se hisse sur certains promontoires. Dans *Revelations*, la Vue d'Aigle a évolué en une nouvelle faculté, le Sens d'Aigle, qui a vocation à aider le joueur dans sa progression en lui fournissant des informations. Le Sens d'Aigle permet à Ezio d'appréhender en détail son environnement, et par exemple de scanner la foule autour de lui pour y détecter, grâce aux battements de cœur, la présence d'un traître éventuel. Mais bien sûr, la suprématie d'Ezio s'exprime avant tout grâce à sa guilde, toujours composée de 12 membres rencontrés au cours de ses aventures, et qu'il peut appeler à tout moment en renfort. Rappelons que ces assassins montent eux-mêmes plusieurs niveaux avant de devenir des égaux d'Ezio, au terme d'une cérémonie présidée par ce dernier.
La petite nouveauté apportée par *Assassin's Creed Revelations* tient à ce que chaque recrue possédera désormais une personnalité définie et scénarisée, qui jouera un rôle important lors des missions-clés de sa progression. Le reste du temps, Ezio se contentera de les affecter à des objectifs aux quatre coins du monde, leurs chances de réussite étant annoncées à l'avance par des pourcentages. Mais ce n'est pas tout ! Alors qu'auparavant une zone contrôlée par Ezio était acquise définitivement, il n'en va plus de même dans *Revelations*. Au bout d'un certain temps, les Templiers peuvent reprendre les districts conquis par les Assassins, ce qui implique une lutte incessante tout au long de la partie. Pour assurer les défenses, on développera et on gérera des tanières souterraines d'assassins, comme autant de mini-bases secrètes qui se défendent automatiquement.

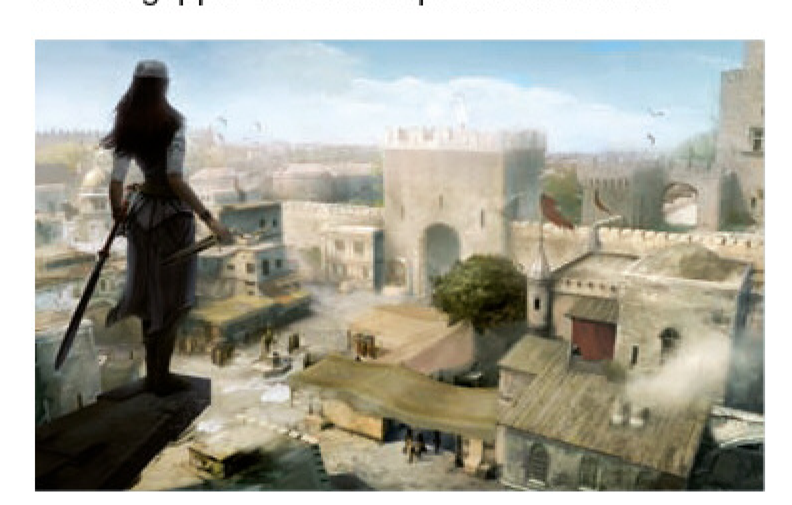
Toutes ces trouvailles vont dans le sens d'un Ezio stratège, mais ne doivent pas éluder l'autre aspect du personnage, qui reste un guerrier intrépide capable de tous les exploits sans recourir à ses troupes. Techniques et gadgets inédits sont donc au programme, et devraient réjouir les fans, à commencer par le « hookblade », une version ottomane des lames rétractables d'Ezio. Le hookblade possède une lame recourbée en forme de bec d'aigle, qui lui sert à agripper les câbles qui relient les toits



Attaque éclair grâce au « hookblade », la nouvelle arme présentée dans *Revelations*. Celle-ci permet des déplacements ultra rapides, à condition de trouver un câble.



Le « hookblade » est également bien pratique pour se rattraper aux corniches en cas de chute.

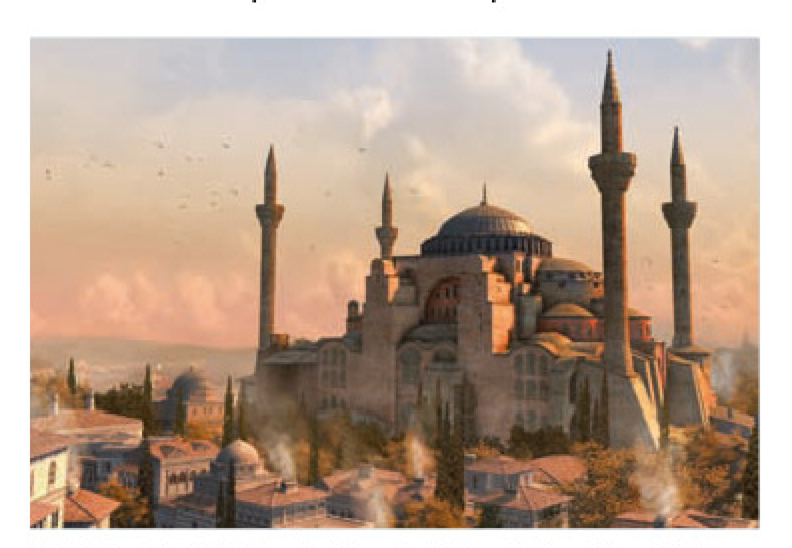


L'Avant-garde, un personnage inédit que les utilisateurs du mode multijoueur seront amenés à affronter.

de Constantinople, et ainsi à se déplacer à toute vitesse d'un point à un autre. S'il survole des gardes ennemis, Ezio peut à tout moment détacher le hookblade et plonger sur ses proies. Mais la vraie révolution réside dans la fabrication de bombes, « une technique extraordinairement riche en possibilités », si l'on en croit Alex Amancio. Ce dernier nous révèle en effet qu'Ezio peut désormais fabriquer des bombes en combinant divers éléments récupérés dans le décor ou sur ses victimes, ou même sur les passants en leur faisant les poches. Il faut noter que les composantes se trouvent dans les lieux appropriés, et que par exemple la poudre à canon se trouve dans les arsenaux. Selon sa manière de mélanger les ingrédients, Ezio peut concevoir des bombes explosives, empoisonnées, fumigènes…

UN MONDE VIRTUEL

Et Desmond, dans tout ça ? Pour ceux qui ne seraient pas encore familiarisés avec les méandres scénaristiques d'*Assassin's Creed*, sachez que les aventures d'Ezio ne sont en réalité que les projections virtuelles d'un passé encrypté dans l'ADN de Desmond, son dernier descendant en date. Ce dernier est mêlé à une sombre affaire de conspiration très influencée par le style de Dan Brown (l'auteur de *Da Vinci Code*), et chaque épisode lui donne une place de plus en plus importante, avec des phases qui le mettent en scène dans un style de déplacement proche de celui d'Ezio. Il y a fort à parier que *Revelations* confère à Desmond un rôle déterminant, au point de lui attribuer la vedette dans quelques niveaux interactifs mémorables. Comme nous le détaille Alex Amancio, Desmond émerge de son coma (dans lequel il a sombré à la fin de *Brotherhood*) pour se réveiller dans un univers étrange, composé de fragments de sa mémoire et de représentations codées de son passé et de son présent.



Sainte-Sophie à Constantinople, telle qu'elle est modélisée dans *Revelations*. Un réalisme sidérant, et de bien belles escalades en perspective.

Il va s'agir d'évoluer dans ce monde puzzle en misant sur la précision et le timing, et en analysant intelligemment l'environnement pour en tirer profit. En ce qui concerne les influences de ces chapitres, Amancio cite volontiers le peintre René Magritte et le mathématicien Roger Penrose.

Et comme nous abordons ici, en guise de conclusion, l'univers virtuel qui sert de trame à tous les *Assassin's Creed*, un tour d'horizon de *Revelations* ne serait pas complet sans évoquer le multijoueur, supervisé par Andreane Meunier. Celui-ci a mis l'accent sur la customisation, aussi bien des personnages (en modifiant leur look) que de leurs techniques d'assassinat, que l'on peut appliquer d'une manière subtile et discrète, ou bien rapide ou encore lente et brutale. Il faut préciser que cette fois, le multi se déroulera dans un site qui lui est dédié, à savoir l'île de Rhodes, transformée par les chevaliers hospitaliers en une forteresse inexpugnable résistant contre l'Empire ottoman. Autre nouveauté, nous aurons aussi à combattre des PNJ dont voici un rapide descriptif : la Sentinelle (un assassin Wallach ayant rejoint les templiers), le Bombardier (un soldat ottoman ayant des connexions avec les templiers), le Gardien (membre de la famille du Sultan, il a rejoint les Templiers dont il a épousé l'idéologie) et l'Avant-garde (une Cosaque d'Odessa, libérée de son asservissement aux Ottomans par les Templiers). Encore plus étonnant, le multijoueur regorgera d'informations liées à l'intrigue du mode solo, et s'avérera par conséquent un complément indispensable de ce dernier. Une sacrément bonne idée, qui prouve qu'Ubisoft, là encore, a su être à l'écoute des joueurs et des critiques, pour améliorer au maximum ce qui est en passe de devenir sa série la plus populaire.

Denis Brusseaux

ENCORE PLUS ÉTONNANT, **LE MULTI REGORGERA D'INFORMATIONS LIÉES À L'INTRIGUE DU MODE SOLO**, ET S'AVÉRERA PAR CONSÉQUENT UN COMPLÉMENT INDISPENSABLE DE CE DERNIER



Ezio, plus sombre et déterminé que jamais : il va se lancer dans son ultime aventure, peut-être la plus violente aussi…



Avec le « hookblade », vous agrippez vos ennemis de façon plutôt sadique, et vous les projetez dans le décor ou sur d'autres gardes.


ALICE
MADNESS RETURNS™

Machines PlayStation 3, Xbox 360, PC / Développeur Spicy Horse / Genre Action/plate-forme / Sortie 16 juin 2011

ALICE AU PAYS DES HORREURS

APRÈS UN RETOUR BURTONIEN SUR GRAND ÉCRAN L'AN PASSÉ, ALICE FAIT LE PARI DE REPARTIR À L'AVENTURE DANS RETOUR AU PAYS DE LA FOLIE, DIX ANS APRÈS LE JEU SIGNÉ AMERICAN MCGEE. BONNE IDÉE…

Il y a 15 ans, lorsque l'on parlait plate-forme avec un joueur, ce dernier imaginait rarement une ambiance dérangeante ou malsaine. Et c'est normal. La plate-forme, c'était *Mario*, *Sonic* ou *Rayman*. Couleurs vives, musiques pimpantes et princesses à sauver. Et puis, au tournant des années 2000, les choses ont bougé. La 3D a fait un bond en avant, les joueurs ont vieilli et les développeurs aussi. La plate-forme s'est muée en aventure et elle s'est assombrie, à l'image du Prince de Perse. D'autres titres ont joué cette carte – *Jak & Daxter*, par exemple – mais peu ont eu l'aura du *Alice* d'American McGee, sorti en 2000 sur PC. Oui, dix ans déjà, et même un peu plus.

Ce jeu, sur lequel nous revenons à la fin de cet article, méritait une suite depuis longtemps. Parce qu'il a des fans inconditionnels (dont l'amour est sans commune mesure avec les qualités réelles du soft, soit dit en passant), aussi parce qu'il a initié ce fameux tournant vers la noirceur que nous venons d'évoquer. Et puis tout simplement, c'est le bon moment : la jeune héroïne est revenue sur grand écran l'an dernier dans le *Alice au pays des merveilles* de Tim Burton, Electronic Arts avait donc tout intérêt à capitaliser sur ce regain d'attention, quand bien même son *Alice : Retour au Pays de la Folie*, dont la sortie est prévue pour juin, n'a rien à voir avec le film de Burton. Un film d'ailleurs pas au goût d'American McGee, aux commandes de cette suite de son propre jeu, et que nous avons eu le plaisir de rencontrer.

« ON PEUT UTILISER LA VIOLENCE, LE GORE, LE SANG. ON PEUT AUSSI FAIRE LE CHOIX D'UNE HORREUR PLUS PSYCHOLOGIQUE, ET C'EST DANS CETTE DIRECTION QUE NOUS SOMMES PARTIS » – A. MCGEE

« Je n'ai pas accroché au film. L'histoire m'a paru confuse, en partie à cause du fait qu'Alice n'en est pas vraiment le personnage central. Une fiction sur Alice doit être centrée sur elle, sinon ça n'a aucun sens. » Et le moins que l'on puisse dire est que son *Alice : Retour au Pays de la Folie* est, lui, parfaitement centré sur la tourmentée demoiselle…

FOLIE ORDINAIRE

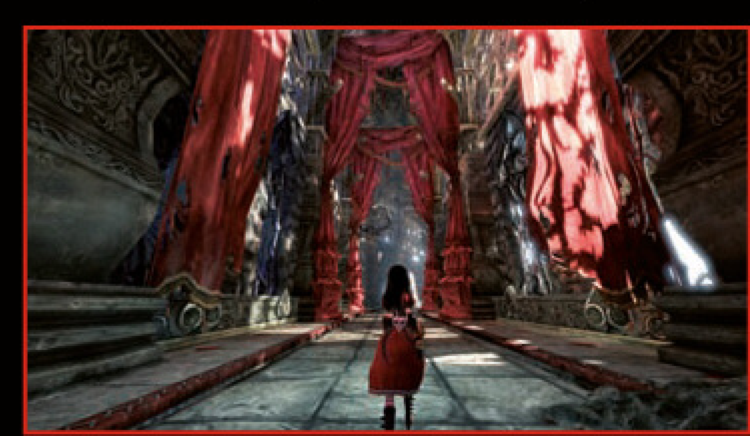
Tout commence à Londres où Alice, dix ans après être sortie de l'Asile Rutledge, travaille dans un orphelinat. Elle y est soignée par son médecin, qui lui intime d'oublier ses souvenirs et le traumatisme lié à l'incendie qui a tué sa famille. Cette introduction n'a l'air de rien, elle ne dure d'ailleurs que quelques minutes (Alice replonge vite dans le pays des merveilles), mais elle n'est pas anodine. La peinture absolument sinistre que fait le studio du quartier populaire de l'orphelinat pose les thèmes du jeu : les souvenirs qui resurgissent s'imposent-ils à Alice ou bien les provoque-t-elle pour s'évader ? Où est la frontière entre le réel et l'imaginaire ? L'horreur est-elle bien où l'on croit ? « Le côté sombre d'un jeu peut être obtenu de bien des manières », explique American McGee. « On peut utiliser la violence, le gore, le sang, tous ces éléments "viscéraux". On peut aussi faire le choix d'une horreur plus psychologique, et c'est dans cette direction que nous sommes partis.



Les armes dont dispose Alice sont toutes plus décalées les unes que les autres. Ce qui ne les empêche pas d'être très efficaces, et évolutives.



L'ennemi de gauche doit être battu à l'aide du poivrier, mais celui de droite sera plus facilement « découpable ».




Alice récupère très vite ce couteau, qui deviendra son arme de prédilection. À booster en priorité.


Pas d'*Alice* sans son bestiaire historique. Le jeu d'American McGee connaît ses classiques.



La terreur d'Alice vient de son esprit, et de lui seul. Son inconscient est un territoire modelé par ses expériences passées. »

D'une certaine manière, *Alice : Retour au Pays de la Folie* a quelque chose de *Silent Hill*, dans cette idée – chère à la série de Konami – qu'on ne sait plus très bien où s'arrête le cauchemar et où commence la folie du héros. Une fois retombée (au propre comme au figuré) dans le pays des merveilles, Alice va devoir affronter ses peurs et visiter ce pays qui n'a évidemment plus rien d'accueillant, si tant est qu'il l'ait été un jour ! Pour ce qu'on peut en juger, le travail du studio Spicy Horse et d'American McGee est fidèle au jeu original. « Nous avons fait une suite directe du premier jeu, avec tout ce que cela implique de fidélité aux choses que les gens avaient aimées. Un design varié et sophistiqué, une histoire riche et provocante, ce mélange de différentes mécaniques de gameplay… En revanche, nous avons corrigé certaines choses, comme le mauvais équilibre entre la difficulté globale plutôt élevée du premier jeu et ses combats parfois trop simples. »

Le fait est que tout ce que vient d'énumérer McGee se retrouve effectivement dans *Alice : Retour au Pays de la Folie*. Les décors sont travaillés, torturés juste ce qu'il faut sans (trop) tomber dans la caricature. Au pays des merveilles, on croise des groins volants, des lutins capricieux, des ogresses aux fourneaux…, et tout ceci dans une ambiance altérée, changeante, passant de l'ombre à la lumière en quelques secondes. Les dialogues et les situations sont parfois très crus – et dès le début ! – comme lorsque ces clochards rappellent avec délicatesse à Alice que si elle n'était pas à l'orphelinat, elle gagnerait facilement sa vie sur le trottoir. Quant aux mécaniques, elles sont effectivement très variées, quitte à déstabiliser au premier abord. Non, *Alice* n'est pas un bête jeu de plate-forme. Les équipes de Spicy Horse ont tenu à y injecter une bonne dose d'action et toutes les touches du pad sont mises à contribution.

UN GAMEPLAY PAS SI BATEAU

Alice se bat au couteau (son arme de prédilection), mais elle peut aussi attaquer à distance avec notamment un poivrier. Ne cherchez pas, vous comprendrez en jouant. Elle saute, esquive, locke ses ennemis, combine ses attaques, booste ses armes à l'aide de dents (!) ramassées en chemin. Elle rapetisse, bien sûr, et plane si besoin.

LA RÉALISATION MANQUE D'AMBITION. C'EST DOMMAGE, CAR LE JEU A DU POTENTIEL, ET UN CHARME INDÉNIABLE. IL NOUS A PLU, MALGRÉ SON CARACTÈRE UN PEU VIEILLOT

Elle cherche des passages secrets, résout des énigmes et rassemble les pièces de son passé en réactivant des souvenirs disséminés aux quatre coins du pays des merveilles. Bref, Alice a beaucoup à faire, et c'est tant mieux. « C'est une histoire qui mélange plate-forme, action et puzzle », résume American McGee. Une histoire qui semble d'autant mieux tenir la route qu'elle s'appuie sur une maniabilité précise et agréable. Alice répond vite et bien. Certes, ses déplacements et l'absence quasi totale d'interaction avec les décors ont quelque chose d'un peu old school, mais c'est à peu près tout ce qui peut gêner.

En fait, non. La principale limite d'*Alice : Retour au Pays de la Folie*, c'est qu'il n'est pas excessivement joli, techniquement parlant. On devine un gros travail sur le design des décors, une vraie recherche artistique sur bien des aspects (le thème musical, par exemple), mais la technique ne suit pas : aliasing, textures sommaires…, la réalisation manque d'ambition. C'est dommage, car le jeu a du potentiel, et un charme indéniable. Il nous a plu malgré son caractère un peu vieillot, manifestement voulu par American McGee : « Cela fait dix ans que le premier jeu est sorti, ça nous a laissé le temps de savoir ce qu'attendaient les joueurs d'une suite ! D'une certaine manière, cette longue attente nous a été utile. Notre jeu n'en sera que meilleur, d'autant que les progrès technologiques ont été considérables en dix ans. Du coup, rebooter Alice n'a pas été si difficile. » Elle appréciera.

Christophe Collet


Ambiance altérée, changeante et sombre au programme. Dommage que la réalisation ne suive pas.

Machine PC / **Développeur** Rogue Entertainment / **Genre** Action/plate-forme / **Sortie** Octobre 2000

ÉCHAPPÉE MYTHIQUE

DIX ANS AVANT SON RETOUR AU PAYS DE LA FOLIE, ALICE A FRÉQUENTÉ UN WONDERLAND DÉRANGÉ ET VIDÉOLUDIQUE. UNE EXCURSION DEVENUE CULTE PAR SON ESTHÉTIQUE, À DÉFAUT D'UNE JOUABILITÉ AFFIRMÉE

Quand *American McGee's Alice* sort en 2000, son créateur, American McGee, n'est qu'un illustre inconnu. Ce qui n'empêche pas l'un des levels designers de *Quake II*, spécialisé dans l'id tech (moteur propriétaire d'id Software), d'apposer son nom sur la jaquette de son jeu. Sans doute une velléité « auteurisante » d'EA à cette époque (voir *Clive Barker's Undying*). Ce moteur, l'id tech 3 dans sa troisième version, EA se le procure auprès de Ritual Entertainment, remanié par ledit studio pour les besoins d'*Heavy Metal: F.A.K.K. 2*, adaptation libre du dessin animé. Vous suivez ?

Développé chez EA dans la foulée de *Clive Barker's Undying*, génial FPS horrifique où l'on usait des deux mains de son héros (sort dans l'une, arme dans l'autre), *Alice* a plus durablement marqué que ce dernier. La raison est simple : une interprétation moderne et tranchante d'œuvres déjà installées dans l'inconscient collectif – *Alice au pays des merveilles* et sa suite *De l'autre côté du miroir* – est plus facile à imposer qu'un univers original.

INTERPRÉTATION

Moteur oblige, American McGee opte pour une approche très action. Son Alice, brune, est loin de l'imagerie Disneyenne, elle tranche et débite, assénant des coups de tromblon au tout-venant.

Du non-sens, du jeu sur la logique et sur l'étymologie – Lewis Carroll est mathématicien et logicien –, le producteur du jeu fait table rase, ne les embrassant que dans de rares dialogues avec le chat du Cheshire. Pour autant, l'ambiance se veut surréaliste, proche des écrits de Lewis Carroll et de leurs illustrations signées Arthur Rackham ou John Tenniel – le passage sur l'échiquier, le palais des miroirs, des lieux qui s'étirent et se déconstruisent devant le joueur –, voire morbide (des intestins et boyaux courant dans tous les niveaux battent au rythme de la folie d'Alice). Mais rien de vraiment comparable avec ce que propose ce *Retour au Pays de la Folie*, plus profondément ancré dans des représentations cinématographiques plus récentes, comme l'*Alice* de Jan Svankmajer : têtes de poupées éborgnées, obsession pour les dents – *Bérénice* d'Edgar Allan Poe, ça vous dit quelque chose ? –, crânes, animaux empaillés… Dans tous les cas, s'il ne s'agit pas d'une pure retranscription de l'œuvre de Carroll, McGee et son équipe ont, pour cette première exploration, eu le bon goût d'en conserver les idées les plus brillantes, les éclairs de génie. Comme ce passage où, transformée en fou (ou Bishop, sur les échiquiers anglophones), Alice se voit obligée de glisser de case blanche en case blanche, rappelant en filigrane la structure souterraine de *De l'autre côté du miroir*, récit construit autour d'un problème d'échecs.

Reste qu'au-delà de ces idées, au-delà de cette esthétique fantastique, voire au-delà d'un level design plutôt inspiré, *American McGee's Alice* soufflait le froid côté maniabilité et animation de sa protagoniste. Rigide dans ses sauts, rigide dans ses attaques, déparée d'esquive, cette première Alice donnait déjà plus à imaginer qu'à jouer, aidée en cela par une bande-son de Chris Vrenna (Nine Inch Nails, Marilyn Manson) aux accents de berceuse tordue. C'est sans doute pour cette raison que, depuis dix ans, l'idée d'une adaptation cinématographique d'*American McGee's Alice* resurgit régulièrement. Mais c'est sur consoles que vous allez le revoir : un code permettant de le télécharger gratuitement sera compris dans chaque exemplaire d'*Alice : Retour au Pays de la Folie*. Bon voyage dans le temps !

Raphaël Lucas








ATTENTION
OFFRE TRÈS SPÉCIALE !
ABONNEZ-VOUS À
JOYPAD
19,50 €
POUR 6 MOIS
JOYPAD
NINTENDO 3DS
ENQUÊTE
DOSSIER
JOYPAD
GEARS OF WAR 3
DARK SOULS
RÉVOLUTIONNAIRE !
NINTENDO 3DS : TOUS LES JEUX TESTÉS
BULLETIN D'ABONNEMENT
A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYPAD - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
P220
OUI, je m'abonne à JOYPAD pour 6 MOIS (5 N°s) pour 19,50 € au lieu de 32,50 €* soit près de 40 % de réduction.
Je joins mon règlement à l'ordre de YELLOW MEDIA par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ CB n°
Expire le : (validité 2 mois) Cryptogramme
Date et signature obligatoires :
Yellow MEDIA
Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mlle ❑ M. Nom(1) :
Prénom(1) :
Société :
Adresse(1) :
Code Postal(1) : Ville(1) :
Adresse e-mail(1) :
Téléphone fixe(1) :
Téléphone portable(1) :
Date de Naissance(1) :
(1) Champs obligatoires
Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions(1) :
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Xbox 360 ❑ DS ❑ Wii
❑ Je souhaite recevoir les bons plans de Yellow Media et de ses partenaires.
*Chaque numéro de JOYPAD est en vente au prix de 6,50€ (01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/2011. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr.
Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.
Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.

ÉDITO

Nouveau Rockstar, nouveau bijou. Décidément, cette génération inspire l'éditeur qui nous offre, après *GTA IV* et *Red Dead Redemption*, une nouvelle vision de l'Amérique, de son Amérique, avec l'époustouflant *L.A. Noire*. Pas de méprise, cela dit : *L.A. Noire* est en développement depuis plus de six ans chez Team Bondi, un studio australien fondé par d'ex-membres de la Team Soho responsables, en d'autres temps, d'un certain *The Getaway* sur PS2. Autant dire que Brendan McNamara et ses hommes reviennent de loin.

L.A. Noire n'est donc pas à proprement parler un jeu Rockstar. Pad en main, c'est à la fois difficile à voir… et une évidence. Difficile à voir parce qu'outre qu'il se place dans un univers mafieux bien connu des amateurs de *GTA*, le jeu présente, en apparence, tous les stigmates du genre : monde urbain ouvert, poursuites en voiture, séquences de gunfight… Difficile de ne pas y voir a priori un *GTA* inversé, dans lequel le héros jouerait un flic et non plus un truand. Oui mais voilà, en réalité, ces séquences ne reflètent pas l'expérience *L.A. Noire*. Elles sont des gages donnés par Team Bondi aux amateurs d'action, qui pourraient être rebutés par quelque chose d'un peu trop expérimental, comme le fut par exemple *Heavy Rain*. *L.A. Noire*, ce sont des enquêtes et des interrogatoires. Des confrontations avec des témoins récalcitrants, des passages gore à la morgue, des scènes de crime à inspecter au millimètre. *L.A. Noire*, c'est une expérience atypique sublimée par une écriture et un jeu d'acteur d'une exigence trop rarement vue dans le jeu vidéo (*Heavy Rain*, encore une fois). L'expérience de jeu est tellement aux antipodes de celle d'un *GTA* que les équipes de Team Bondi ont pris soin d'intégrer une option permettant de « sauter » les séquences d'action (poursuites, gunfights) pour ne se consacrer qu'aux enquêtes elles-mêmes ! Un pied de nez insensé, culotté même, à l'attention de ceux qui voudraient prendre leur jeu pour ce qu'il n'est pas.

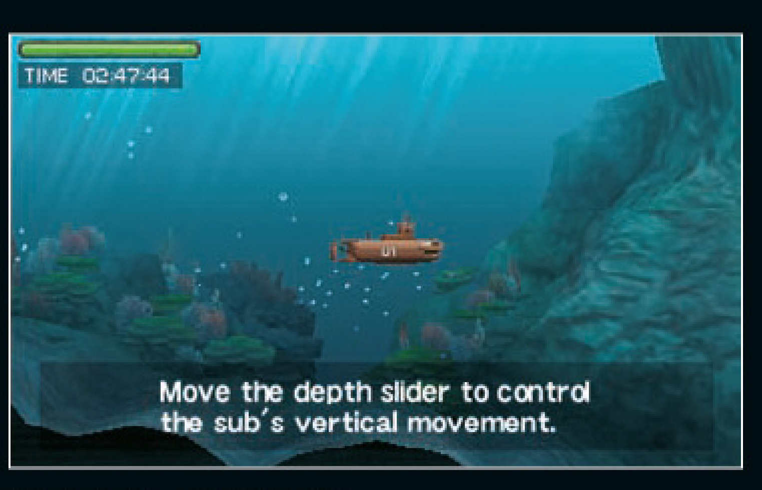
Une fois que vous aurez joué à *L.A. Noire*, plusieurs options s'offrent à vous : *Brink*, qui n'a réellement d'intérêt qu'en multijoueur, ou *DiRT 3*, pour les habitués du rallye tous publics de Codemasters. Bonne fournée portable aussi, avec notamment la réédition de *Dragon Quest VI* sur DS et le *Dead or Alive* de la 3DS. Et tout ceci à jouer rapidement, car juin n'est pas non plus avare en sorties : *inFamous 2*, *Shadows of the Damned*, *Dungeon Siege III*, *Ocarina of Time 3D*, *Child of Eden*, *Duke Nukem Forever*…

■ Christophe Collet



■ La finesse avec laquelle *L.A. Noire* dépeint l'Amérique de l'après-guerre est admirable.

NE CHERCHEZ PAS…



STEEL DIVER

La démo était sympa, le jeu est plus limité. À réserver aux fans d'*Octobre rouge*.
Disponible (3DS)



THE WITCHER 2

Puisqu'on vous dit qu'il ne sort que sur PC ! Mais si vous pouvez, jouez-y.
Disponible (PC)



F.E.A.R. 3

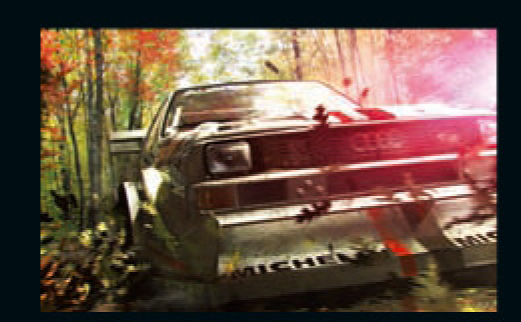
Décalage de dernière minute pour ce troisième épisode. Critique le mois prochain, peut-être.
Juin 2011 (PS3, 360, PC)



70

BRINK

Expérience totalement multi, le jeu de Splash a quelques atouts…



72

DiRT 3

Nouveau volet mais rengaine connue. Dommage que le jeu soit trop simple.

JOYPAD

L'ÉCHAPPÉE BELLE

Composé d'anciens de la Team Soho, le studio Team Bondi a su s'éloigner des galères de l'époque *The Getaway* pour livrer un chef-d'œuvre. Ce qu'on appelle un beau come-back.

Réaliste et cru, *L.A. Noire* ne nous épargne absolument rien du détail des scènes de crime. Choquant.



Genre Action/aventure
Testé sur Xbox 360
Dispo sur PlayStation 3
Éditeur Rockstar
Développeur Team Bondi
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 70 €
Sortie Disponible

LE PITCH

1947, à Los Angeles. Cole Phelps gravit les échelons au sein de la police en menant des enquêtes qui combinent sens de l'observation, psychologie, talent de conducteur et adresse au tir. Mais les pires conspirations se trament dans l'ombre… Saura-t-il les déjouer ?

L.A. NOIRE

ENTRE GTA ET HEAVY RAIN, ROCKSTAR LIVRE UN NOUVEAU JOYAU À LA PROFONDEUR QUI DONNE LE TOURNIS. INCONTOURNABLE !

Certains l'avaient pressenti à l'époque de *GTA IV*, puis *Red Dead Redemption* l'a confirmé l'année dernière : l'éditeur Rockstar a rangé au placard l'esprit déjanté d'autrefois et revisite désormais les genres cinématographiques avec un respect profond, empreint d'un goût certain pour la tragédie. À bien des égards, *L.A. Noire* est le prolongement de *Red Dead Redemption*, dont il reprend beaucoup de dispositifs narratifs tout en le coupant très nettement des mécaniques de *GTA*. Car si les aventures de John Marston, par leur rattachement au genre western, justifiaient encore un recours à l'esprit bac à sable – liberté du grand Ouest oblige –, celles de Cole Phelps collent obsessionnellement au tracé implacable d'une narration qu'on croirait sortie d'un film de Raoul Walsh ou d'un roman de James Ellroy. Mais dans les deux cas, le traitement témoigne d'un amour immodéré pour l'univers adapté, ainsi qu'une maîtrise parfaite de ses arcanes qui va bien au-delà de la simple citation.

Bien sûr, *L.A. Noire* multiplie les clins d'œil au cinéma des années 40 : on peut régler l'image en noir et blanc, chaque enquête est précédée d'un générique au lettrage à l'ancienne, et la musique se la joue très « jazzy ». Incontournables également, les références aux grandes affaires criminelles de l'époque, qu'il s'agisse de crimes crapuleux célèbres ou d'activités mafieuses où fleurissent les noms de gangsters fameux. Pas question ici d'être plus précis, pour ne pas vous gâcher le plaisir…

Mais le jeu de Team Bondi va encore plus loin en saisissant l'âme de l'époque, nous bombardant de petits détails qui font mouche, comme ces bornes téléphoniques réservées à la police, les journaux qui traînent partout (en les lisant, on débloque des cinématiques) et les innombrables dialogues très ancrés dans leur temps. Véritable machine à remonter le temps, *L.A. Noire* nous plonge à Los Angeles, en 1947, pour y vivre – plus qu'y jouer – les enquêtes de Cole Phelps.

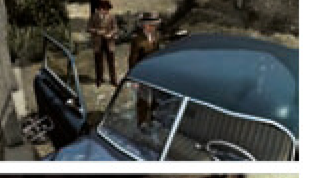
ENQUÊTEUR EN SÉRIE

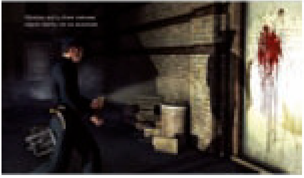
Héros de la Guerre du Pacifique, Cole Phelps s'engage dans la police de Los Angeles dès son retour du front et commence sa carrière

À RETENIR

VOITURES CACHÉES

C'est l'une des rares concessions de *L.A. Noire* à la formule *GTA* : des véhicules de collection sont cachés en ville, à vous de les trouver.





ENQUÊTE EN MUSIQUE

La bande-son est là pour vous aider dans vos investigations : les indices sont signalés par un jingle sonore, à désactiver pour corser la difficulté.



Le réalisme des visages est sans doute l'élément technique le plus marquant de *L.A. Noire*.



Anecdotiques, les phases de filature font partie des pièces rapportées du gameplay de *GTA*.

en uniforme, patrouillant dans les rues pour aider les citoyens. Et c'est aussi le début du jeu. Quelques affaires assez simples nous familiarisent avec le système d'enquête, ainsi qu'avec les phases d'action – poursuites, filatures, fusillades, courses à pied – avant que Phelps ne soit promu à la circulation. À présent en civil, et flanqué d'un coéquipier plus expérimenté, il résout deux cas d'accident de voiture dissimulant de sombres vérités sur Hollywood, puis une nouvelle promotion le catapulte à la criminelle. Nouvel équipier et démarrage d'une enquête au long cours sur des meurtres qui pourraient, peut-être, porter la signature d'un tueur en série.

Sa carrière connaîtra encore bien des rebondissements, que nous vous laissons découvrir. Au total, ce sont 21 affaires (en incluant les 5 mini-enquêtes de mise en bouche du début) d'une durée oscillant entre une et deux heures, et qui se jouent comme les épisodes d'une saison de série télé. Bien qu'intégrées à une histoire qui court sur toute l'aventure, elles valent aussi comme épisodes fermés. De fait, *L.A. Noire* s'apprécie à petite dose. Notre prescription : une ou deux enquêtes par jour, pour faire durer le plaisir…

LES AVENTURES DE COLE PHELPS COLLENT OBSESSIONNELLEMENT AU TRACÉ IMPLACABLE D'UNE NARRATION QU'ON CROIRAIT SORTIE **D'UN FILM DE RAOUL WALSH OU D'UN ROMAN DE JAMES ELLROY**

CROIRE, DOUTER, ACCUSER

Si l'action n'a pas été oubliée – rattachant tant bien que mal *L.A. Noire* aux mécanismes de *Grand Theft Auto* et de *Red Dead Redemption* –, c'est avant tout l'investigation pure qui constitue le cœur de l'expérience de jeu. Chaque affaire démarre de la même façon : un briefing au commissariat, suivi d'un examen approfondi de la scène de crime. Là, le joueur doit réunir le plus d'indices possible, afin de déterminer un ou deux lieux où se rendre pour poursuivre l'enquête. Très vite, il doit mener des interrogatoires, sur la base d'un système immuable : le carnet de notes de Cole énonce une série de questions découlant



Au début du jeu, Cole est encore en uniforme, mais il montre déjà des talents d'enquêteur.



Orientez le poignet de Cole Phelps pour examiner les indices sous toutes les coutures.





Ne vous fiez pas à l'attitude soumise de vos suspects, ils sont capables de vous tromper.



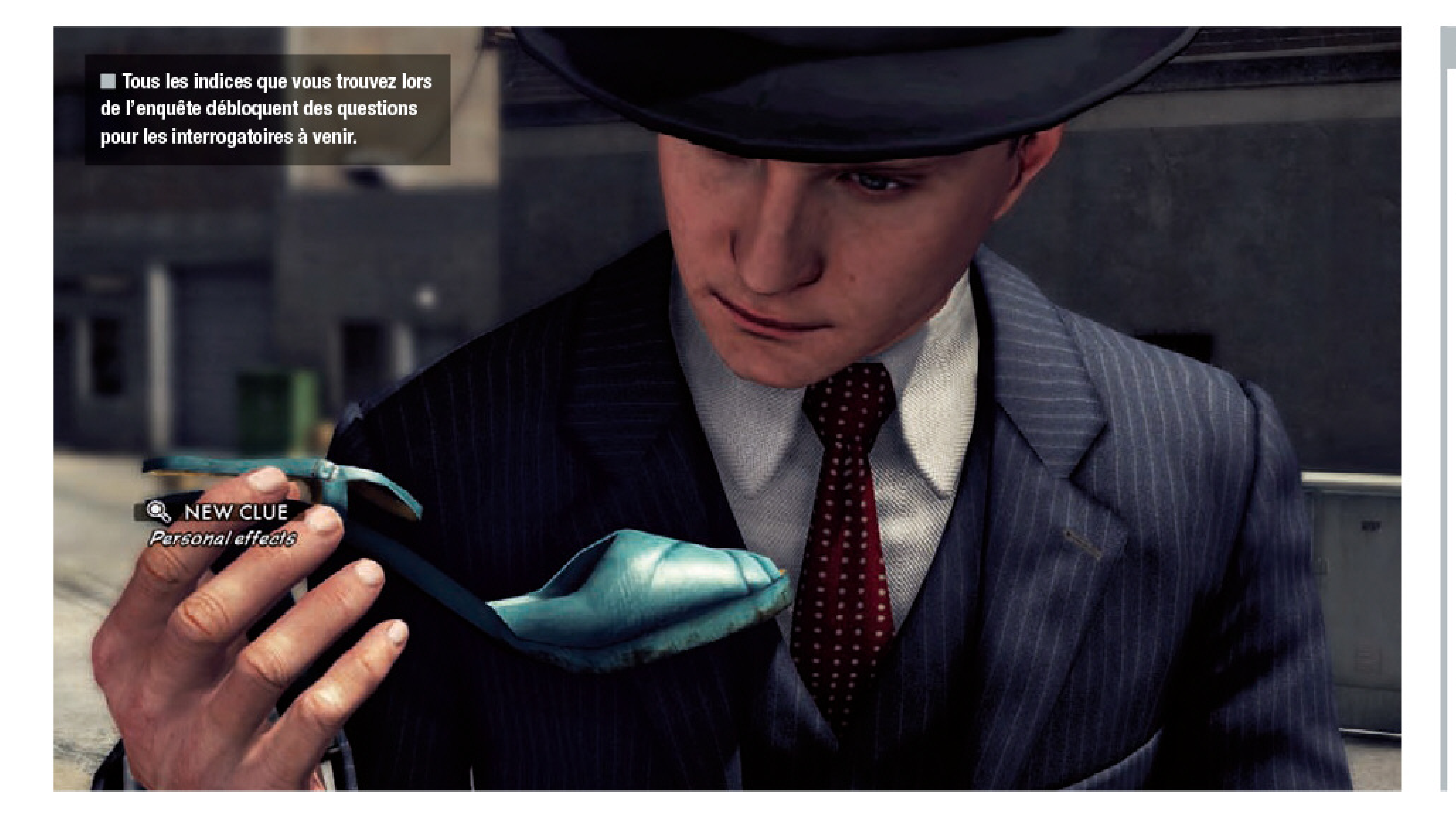
Les enquêtes sont émaillées de petites actions crédibles, comme une visite à la morgue.

des indices examinés. Chaque question amène une réponse de la part du suspect, avec à la clé la possibilité de faire confiance, de douter ou de nier ces explications. Dans le dernier cas, il faut étayer l'accusation de mensonge par la preuve adéquate. Bien qu'une évaluation chiffrée vous indique la qualité de votre interrogatoire, il est possible d'avoir un zéro pointé et poursuivre quand même l'aventure. Car le challenge réside moins dans le fait de démasquer le coupable – à quelques exceptions près, chaque chapitre possède une fin imposée – que dans l'évaluation finale. Car mieux on mène son enquête, plus on monte en expérience, gagnant ainsi des points d'intuition qui servent à acheter des indices ou à faciliter les interrogatoires.

COMME AU CINÉMA

On peut certainement faire le reproche à *L.A. Noire* d'opter pour un dirigisme inhabituel chez Rockstar. Les enquêtes, en dépit de la variété des gameplays proposés, sont très guidées et le jeu pose un grand nombre de balises destinées à nous maintenir sur la route. En dehors de l'histoire prédéfinie, il n'y a pas de vie dans *L.A. Noire*. Une réserve qui s'étend d'ailleurs à tout le système d'enquête. En effet, on se rend rapidement compte que la progression dans l'investigation se fait de manière mécanique, en suivant une procédure qui a sa propre logique, détachée du sujet même des affaires traitées. Résultat, il arrive qu'on trouve le coupable sans avoir tout compris à l'intrigue elle-même. Pourtant, le plaisir de jouer est d'une intensité rare, presque euphorique, et les premières minutes d'une affaire suffisent pour nous captiver totalement.

Car en évacuant tous les à-côtés, Team Bondi a du même coup conféré une force inédite aux composantes de l'aventure. Le Los Angeles de 1947 est modélisé à la perfection, non pour y semer le désordre, mais pour donner une tangibilité, une existence aux personnages qui y évoluent.

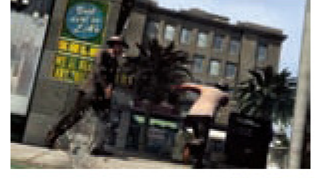


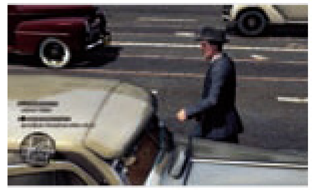
Tous les indices que vous trouvez lors de l'enquête débloquent des questions pour les interrogatoires à venir.

À RETENIR

FAITS DIVERS

En marge du scénario, 40 mini-affaires interviennent sous forme d'appels radio. Si vous en avez raté, il y a la possibilité de rejouer en mode patrouille.





POUR LES PARESSEUX

Si vous changez d'équipier à chaque affectation, votre collègue a toujours la possibilité de conduire à votre place, ce qui équivaut à une téléportation au point d'arrivée.



Un seul personnage reste commun à toutes vos enquêtes : le photographe de la police aux remarques généralement très cyniques.


Débarquer sur une scène de crime est toujours un moment stressant. Prenez votre temps pour éviter les erreurs.


Les courses poursuites à pied sont rythmées et haletantes.

ON PEUT FAIRE LE REPROCHE À L.A. NOIRE **D'OPTER POUR UN DIRIGISME INHABITUEL CHEZ ROCKSTAR**. LES ENQUÊTES SONT TRÈS GUIDÉES ET LE JEU POSE UN GRAND NOMBRE DE BALISES

Ces derniers, grâce à un système de capture révolutionnaire, semblent vivants, leurs émotions nous touchent, et la moindre rencontre est marquante.

ENCORE UN CHEF-D'ŒUVRE

Eh oui, encore un ! *L.A. Noire* réussit le tour de force de nous fasciner, de nous toucher, de nous faire cogiter, tout en osant le pari d'ôter presque tous les à-côtés habituels chez Rockstar, hormis la quarantaine de petits délits annexes à résoudre en répondant aux appels radio, et les objets à collectionner (voitures cachées, bobines de films). L'intrigue, très complexe mais particulièrement bien écrite, crédible, parle avec profondeur de la ville et de l'Amérique dans son ensemble. Tant il est vrai que les États-Unis sont LE sujet de tous les jeux Rockstar, surtout depuis *GTA IV* et sa réflexion sur le mythe de la Terre Promise… On peut critiquer *L.A. Noire* pour la dimension répétitive de sa structure, pour la frustration liée à certaines enquêtes, pour des fusillades un peu trop classiques. Mais l'ampleur du projet et les sensations qu'il délivre sont monumentales.

Et avouons-le, ils ne sont pas nombreux les jeux dont on savoure chaque nom porté au générique, en se remémorant avec plaisir tous les personnages cités à côté de leurs interprètes. La dernière fois, c'était pour *Heavy Rain*… THE END

Denis Brusseaux

VERDICT : 19/20

Parce qu'il nous emporte à une autre époque et nous accroche comme rarement un jeu vidéo est capable de le faire, L.A. Noire *s'inscrit parmi les meilleurs Rockstar.*


Pas question d'abattre froidement un suspect. Mais une bagarre n'est pas exclue…

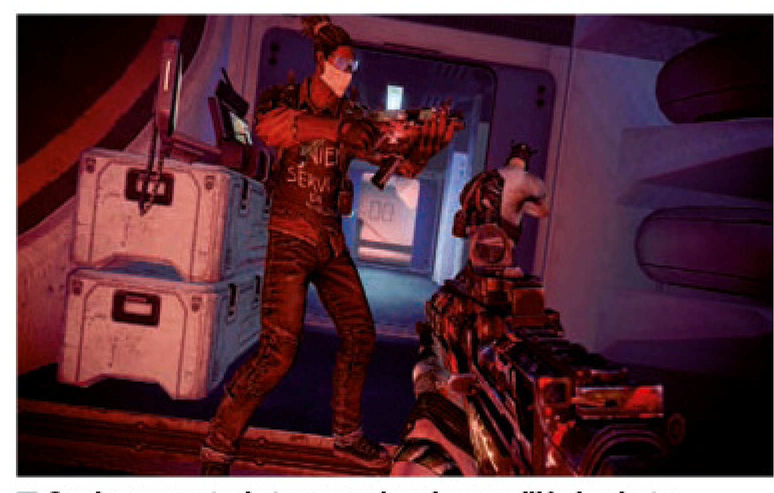


On se croirait vraiment projeté à Los Angeles en 1947 : une reconstitution minutieuse.

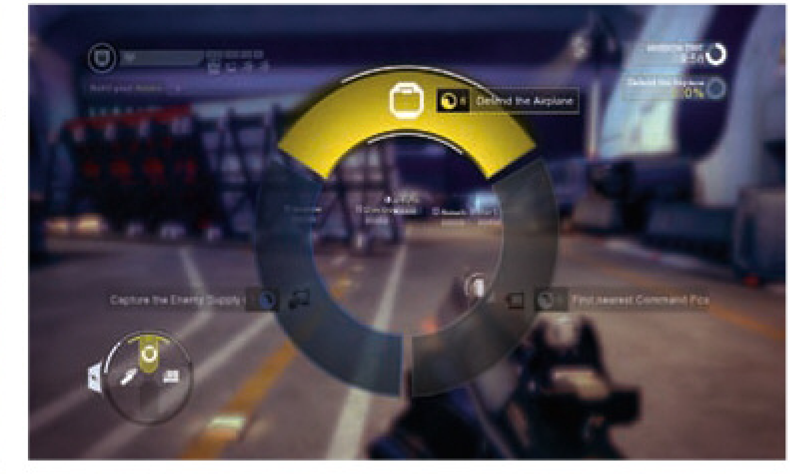




Malgré le nombre d'éléments à gérer (objectifs, état du drone), l'écran est toujours parfaitement lisible, à tout moment.



Garder un poste, le temps qu'un de nos alliés le pirate, est une des missions récurrentes.



La roue des objectifs, utile, mais pas indispensable.



Genre FPS
Testé sur PlayStation 3
Dispo sur Xbox 360, PC
Éditeur Bethesda Softworks
Développeur Splash Damage
Nombre de joueurs 1
Online Oui (16 max)
Prix env. 60 €
Sortie Disponible

BRINK

TOURNÉ VERS LE MULTI, LE DERNIER BETHESDA PEUT-IL RAVIR LA PLACE D'UN CALL OF DUTY AUPRÈS DES JOUEURS CONSOLES ? PAS ÉVIDENT

Quand *Unreal Tournament III* sort en 2007, tout le monde s'accorde sur la faible probabilité d'un succès. Normal, à l'époque – le jeu d'Epic est d'abord exclusif à la PS3 et au PC –, le jeu en ligne est encore loin d'être entré dans les mœurs sur consoles. Et puis il y a eu *Call of Duty*. Plus qu'un jeu, un phénomène, un véritable déclencheur. Et ce phénomène doit évidemment beaucoup à ses modes de jeu en ligne qu'il a, paradoxalement, aidé à populariser, affinant à chaque épisode sa recette en multi.

Aussi, aujourd'hui, l'idée de sortir un jeu principalement dédié à l'action online sur console ne semble plus constituer une si grossière erreur d'analyse du marché. Et *Brink* de s'enfoncer logiquement dans cette ouverture, à ses risques et périls. Le concept ? Des maps en 8 vs 8, des objectifs à prendre et à tenir, 4 classes. Simple et efficace.

PERSÉVÉRANCE

Il faut bien reconnaître à Splash Damage une certaine obstination. Découvert via un mod pour *Return to Castle Wolfenstein* (*Enemy Territory*), le studio n'a, depuis, eu de cesse de retravailler sa formule multijoueur, la transformant aux besoins des univers (*Quake Wars* en 2008, et aujourd'hui *Brink*) ou des plates-formes. Si *Brink* brille par sa prise en main, immédiate, c'est d'abord parce que Splash Damage a parfaitement intégré les nécessités du FPS au pad. Viseur large (très peu d'aide au ciblage en revanche), mouvements fluides (bonjour le SMART Move), interface claire avec possibilité de choisir ses objectifs à la volée, level design sur deux étages…, la formule *Enemy Territory*, assaisonnée à une esthétique cartoon, s'accommode bien aux sticks et à leur précision moindre.

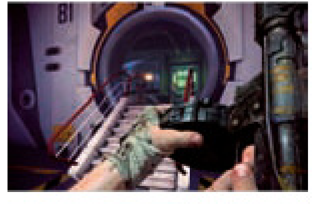
Grâce soit donc rendue au SMART Move, ce bouton unique (L2 sur PS3) qui lance la course, fait gravir ou sauter les obstacles, glisser ou s'abriter, de façon contextuelle, sans transition visible dans les étapes de mouvements. Si on n'est pas à l'abri de petits hics de temps en temps, le système fonctionne bien et permet des interactions proches de celles de *Mirror's Edge*, casse-tête en moins : toute action (ou presque) y est automatisée, même si le joueur est laissé libre de jouer en « manuel » s'il le désire. L'idée, excellente, dynamise grandement l'action et rapproche, dans sa philosophie, *Brink* d'un *Bulletstorm*. Dans les deux titres, il est par exemple possible de recharger son arme, ou de shooter, durant une glissade. On peut aussi user du décor à des fins de mouvements et d'exécution rapide.

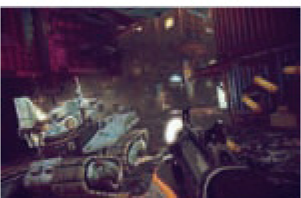
LE PITCH

Sur l'Arche, une île artificielle perdue et déliquescente, la guerre civile fait rage entre la sécurité et les résistants, les premiers tentant de conserver le statu quo, les seconds de s'évader de l'Arche. Qu'importe votre camp, il va falloir shooter… en équipe.

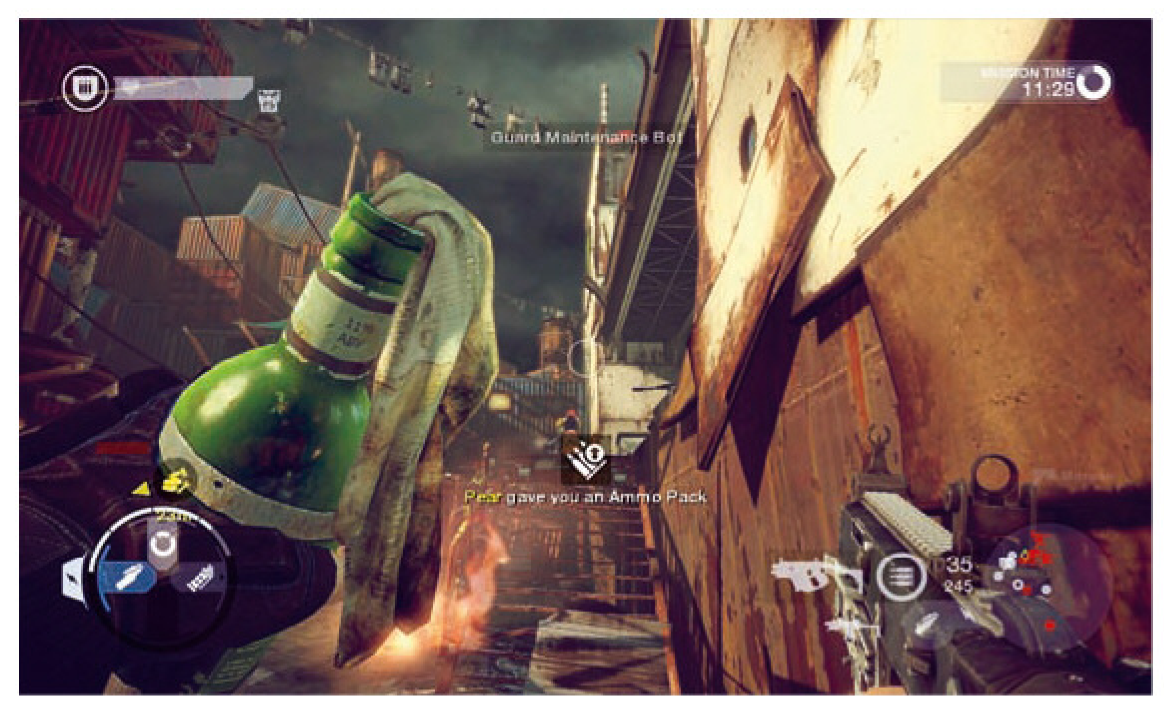
À RETENIR

CUSTOMISATION
Chaque arme débloquée peut être améliorée en y ajoutant des gadgets. Mais pour conserver l'équilibre du jeu, ces modifications sont autant positives que négatives.





CHALLENGES
En plus des missions, il y a quatre types de challenges, jouables en coop à quatre. Escorte, défense d'un ordinateur…, de quoi revoir ses bases et s'améliorer.




L'une des premières améliorations du soldat lui permet de lancer des cocktails Molotov.


La plupart des niveaux du jeu proposent des missions d'escorte de véhicule ou de prisonnier.

Plusieurs heures de pratique seront nécessaires pour tirer le meilleur parti de chaque map. Logique alors que *Brink* ne propose que 6 cartes en tout et pour tout (sans compter les challenges). Un peu juste, oui, mais ces dernières varient les objectifs et interactions en fonction du « job », de la classe choisie par le joueur.

TRÈS EN LIGNE

Joué en solo, puis en ligne – mêmes missions, mêmes combats –, *Brink* avoue sa nette préférence pour cette deuxième solution. En effet, plus notre personnage gagne en expérience, plus les bots (alliés ou ennemis) deviennent résistants. Sauf que cette montée en puissance se révèle un chouïa chaotique, avec, à partir du niveau 8, des adversaires coriaces et des équipes parfaitement structurées (un ou deux tanks avec Gatling en main, des médecins performants). Pire, la console semble avoir tendance à les faire réapparaître près des objectifs suivants. Difficile alors de rivaliser lorsqu'on est accompagné d'alliés moins concentrés ou un peu désordonnés. Un peu tricheuse pour le coup, cette I.A. ! Alors, on se tourne vers le multi, logiquement plus intéressant, plus riche en péripéties. Et online, *Brink* fait feu de tout bois : les quatre jobs (soldat, ingénieur, médecin et agent) s'épaulent parfaitement, les stratégies et prises de position deviennent clairement épiques, et le level design ramassé, tout en intérieurs, prend enfin tout son sens, quitte à rendre caduque l'utilisation de la roue des objectifs. En effet, à force de parties, il s'est avéré que les assauts les plus probants étaient aussi les plus frontaux, ou les dépassements via raccourcis. Là, *Brink* ne manque pas de classe, impose une véritable gestion tactique du décor et de ses possibilités, crée de véritables nœuds d'affrontement. Reste que cet équilibre est finalement assez précaire. Pour preuve, lorsque certains de nos alliés ont été remplacés par des bots, l'équipe adverse a fait un véritable massacre dans nos rangs. Bref, malgré le travail effectué par Splash pour rendre le comportement des bots aussi crédible que possible, l'I.A. a bien souvent du mal à travailler de concert ou à aider correctement le joueur. Ajoutons aussi au rayon des défauts que *Brink* affiche certaines de ces textures avec un peu de retard (du moins sur PS3), et que l'aliasing est bel et bien présent, sur toutes les maps.

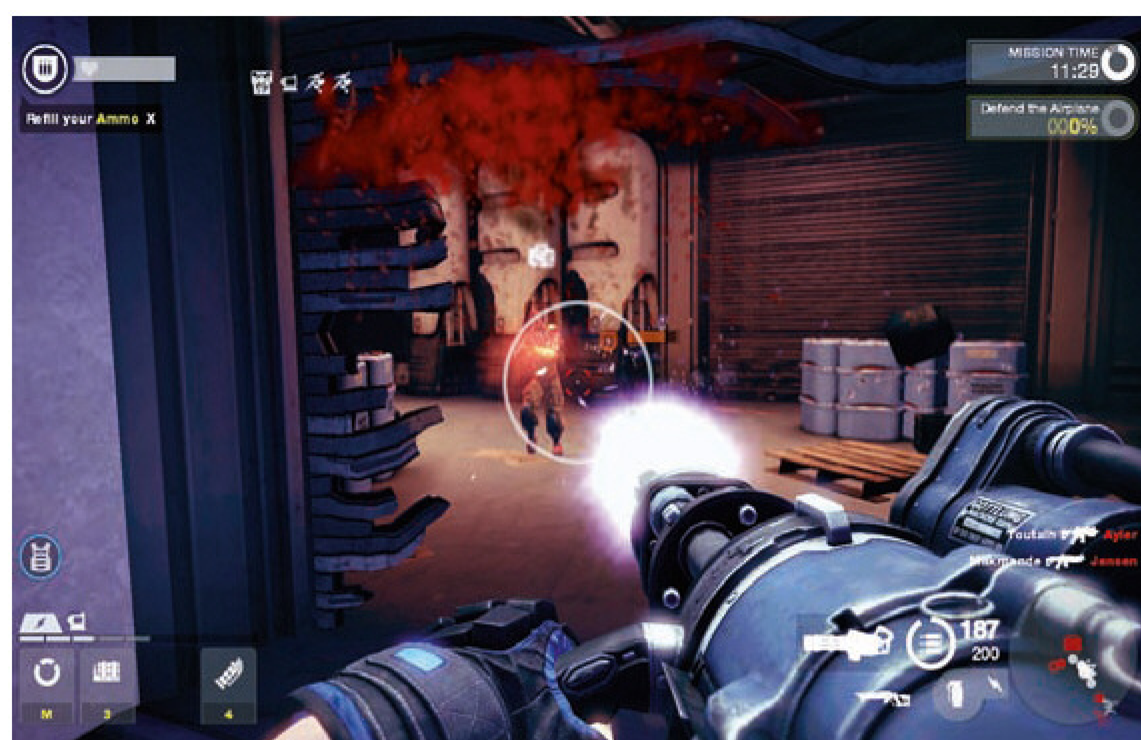
SI BRINK BRILLE PAR SA PRISE EN MAIN, IMMÉDIATE, C'EST D'ABORD PARCE QUE SPLASH DAMAGE A PARFAITEMENT INTÉGRÉ LES NÉCESSITÉS DU FPS AU PAD

Dans tous les cas, un bon FPS multi qui satisfait sur la longueur, grâce à la montée en expérience de son avatar et au déblocage progressif de nouveaux gadgets et de nouvelles armes.

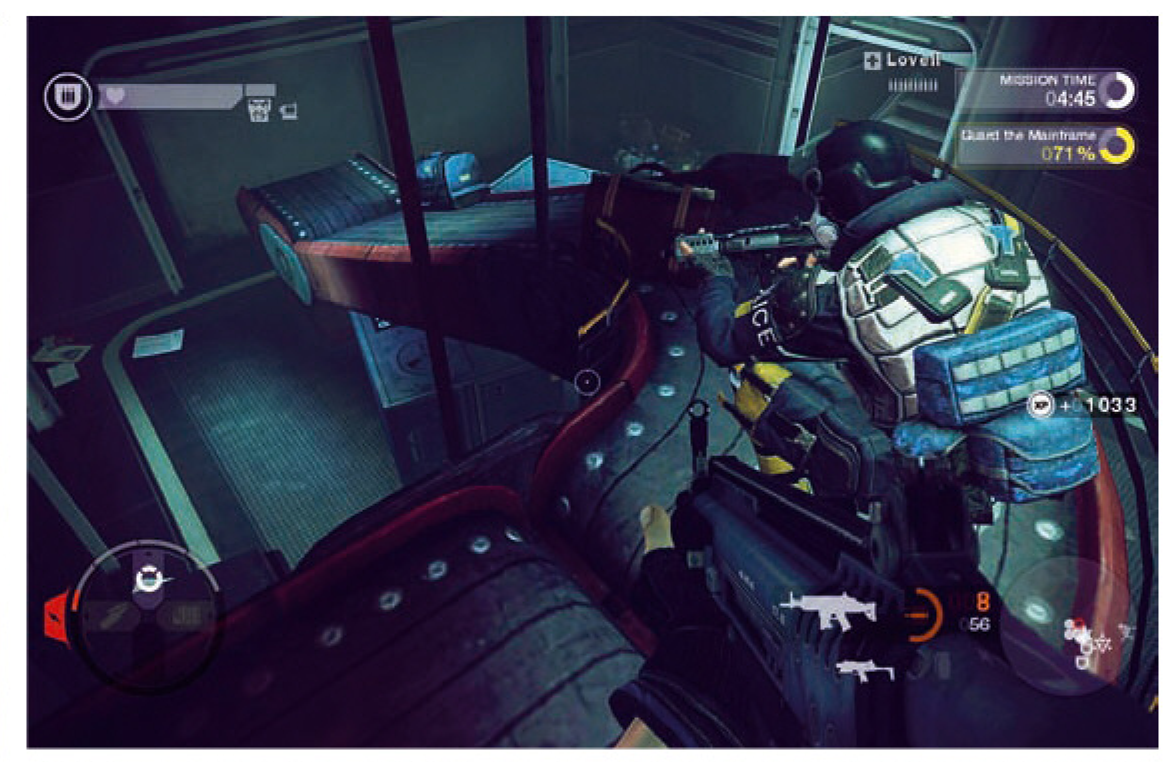
Raphaël Lucas

VERDICT : 15/20

Quelques défauts techniques et une expérience solo juste correcte n'enlèvent que peu à la qualité de ce titre, pensé et développé pour le jeu à plusieurs. Là, Brink *brille.*

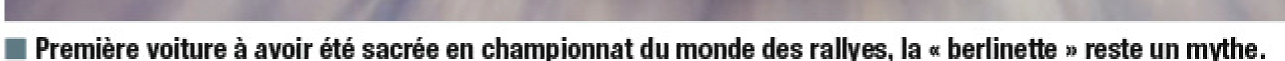


Les armes lourdes sont réservées aux personnages de forte corpulence, et donc plus lents.



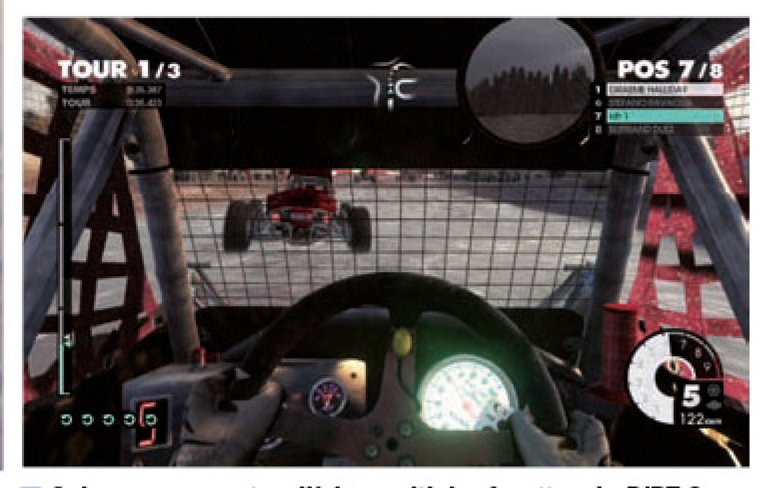
Si les maps sont ramassées, elles n'en proposent pas moins des raccourcis ou passages secrets.




Première voiture à avoir été sacrée en championnat du monde des rallyes, la « berlinette » reste un mythe.



Les épreuves de gymkhana sont les plus excitantes du jeu. D'autant que là, le gameplay est parfait.



Solo ou en paquet, voilà les multiples facettes de *DiRT 3*.



Genre Course arcade
Testé sur PlayStation 3
Dispo sur Xbox 360, PC
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters
Nombre de joueurs 1-2
Online Oui (8 max)
Prix env. 60 €
Sortie Disponible

DiRT 3

AVEC DiRT 3, CODEMASTERS NOUS PROPOSE UN TITRE DANS LA LIGNÉE DE SES PRÉDÉCESSEURS… SANS SURPRISE

Considérée par beaucoup comme l'une des références en matière de jeu de course arcade, la série *DiRT* revient cette fois avec de nouvelles ambitions. Plus de rallye et surtout un mode Gymkhana parfaitement maîtrisé. Mais au-delà de tout ça, le titre de Codemasters ne surprend en aucune manière, reprenant les recettes bien connues des jeux de course actuels. En ce qui concerne le mode solo, votre progression se fera suivant votre level, lui-même soumis à vos capacités de conduite.

C'est donc course après course que vous pourrez prendre le volant de machines plus puissantes, voire plus originales, à l'image de certains Groupe B chers aux pilotes de rallye.

KEN

En ce qui concerne le gameplay, là encore pas de surprise, voire un ennui total. En effet, le pilotage des voitures ne réclame aucun doigté particulier. Ça freine, ça glisse très peu même sur la neige, mais le véritable challenge n'est pas là. En fait, vous devrez avoir l'œil rivé sur le tableau de bord tant il est difficile de percevoir les changements de rapport de boîte à l'oreille lorsque vous conduisez en boîte manuelle. De plus, les spéciales sont relativement courtes, au contraire des temps de chargement qui, eux, sont relativement longs. Bref, un mode solo pour lequel Codemasters s'est contenté du strict minimum.

Malgré tout, le titre trouve un second souffle dans la partie gymkhana, où là, c'est enfin de la course. Le dosage du gameplay est parfait puisque le jeu n'est pas trop compliqué – pour prendre du plaisir à faire de longues glisses – et pas trop dur non plus à l'image d'un certain *Shift 2*. De plus, grâce à la présence de Ken Block, vous découvrirez les joies de cette discipline. Vous bénéficierez aussi de cinq positions de pilotage plus ou moins réussies selon le modèle de voiture. À noter aussi que Codemasters est allé chercher du côté des teams privés pour nous offrir quelques perles comme les Alpine du Comas Historic Racing, équipe créée par l'ancien pilote de Formule 1 Erik Comas.

Dans l'ensemble, *DiRT 3* est donc un jeu correct mais il ne révolutionnera pas le genre. Si vous n'êtes pas fan de simulation et que vous cherchez un titre simple d'accès, ce nouvel épisode trouvera une place dans votre ludothèque.

Laurent DehePPE

VERDICT : 14/20

Dans la lignée de DiRT 2, *ce troisième épisode se contente du minimum. À noter tout de même l'arrivée du gymkhana, une véritable récréation.*

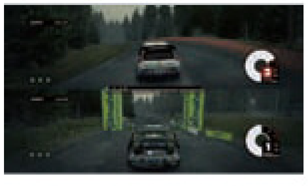
LE PITCH

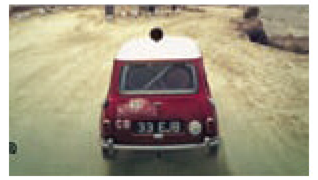
Prenez le volant de superbes voitures pour des courses en solo (Rallye), mais aussi en duel (Course des champions) ou encore à plusieurs (Rallye Cross). *DiRT 3* est un jeu d'arcade qui ne réclame aucune prédilection pour les jeux de course. Réservé avant tout aux joueurs qui ne cherchent pas une simu.

À RETENIR

À DEUX

Rares sont les jeux qui proposent encore de jouer à deux en écran splitté. C'est le cas dans *DiRT 3* où vous pourrez donc vous mesurer à des potes !





BELLES AUTOS

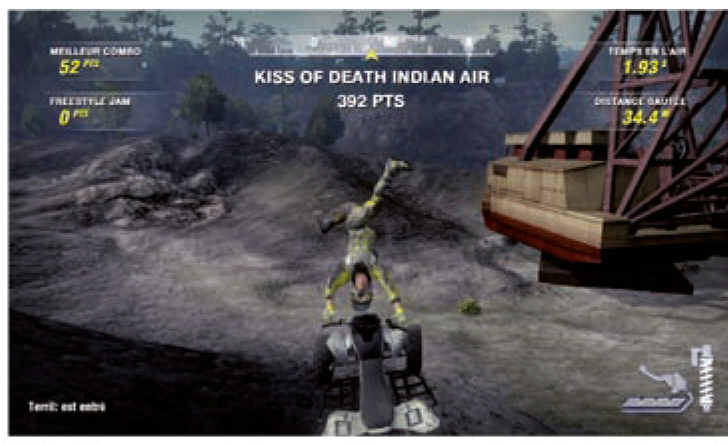
Parmi les voitures présentes dans le jeu, on note la Mini Cooper des années 60, mais aussi des Groupe B ou encore des buggys et des WRC. Quel dommage que la prise en main soit si simple !



Une vue de trois quarts arrière a fait son apparition, même si son utilité ne saute pas aux yeux.



Cet épisode se montre intransigeant avec le hors-piste. La moindre sortie de route est immédiatement sanctionnée.



Les figures auraient pu constituer un mode de jeu intéressant.



Genre Course
Testé sur PlayStation 3
Dispo sur Xbox 360
Éditeur THQ
Dév. Rainbow Studios
Nombre de joueurs 1-2
Online Oui (12 max)
Prix env. 40 €
Sortie Disponible

MX VS ATV ALIVE

UN NOUVEAU MODÈLE ÉCONOMIQUE POUR ACCOMPAGNER UN GAMEPLAY QUI STAGNE, C'EST LA FORMULE IMAGINÉE PAR THQ POUR SA LICENCE…

Extreme Limite, *On the Edge*, *Reflex*… Peu importe leur plate-forme, les jeux de course tout-terrain estampillés *MX vs ATV* n'ont jamais vraiment convaincu. Ce qui n'empêche pas l'éditeur THQ de renouveler l'expérience presque chaque année, sans pour autant donner l'impression que la licence s'améliore. On radote toujours les mêmes reproches, à savoir que le moteur graphique est vieillot et que la notion de fun demeure très relative, épisode après épisode.

NOUVELLE FORMULE

Mais en 2011, changement de cap ! Conscient que vendre un volet moyen par an va fatalement finir par écœurer le public, l'éditeur a choisi d'innover. Non pas en améliorant la qualité intrinsèque de sa franchise, ce qui n'aurait pas été de refus, mais plutôt en optant pour un modèle économique différent. Concrètement, le jeu est vendu 40 € dans une version amputée d'une majeure partie de son contenu. Libre ensuite aux joueurs de compléter le titre en investissant dans des DLC au prix oscillant entre 1 et 10 €. Le principe vaut ce qu'il vaut, on peut adhérer au concept comme on peut le trouver nauséabond. Mais dans tous les cas, lorsque l'on débourse 40 € pour un jeu, on est en droit d'obtenir quelque chose de consistant. Force est de constater que ce n'est pas le cas avec *MX vs ATV Alive*, un titre dont le contenu de base relève de la filouterie. Deux circuits, deux autres en modèle réduit, deux maps pour du freestyle et c'est tout. Côté véhicules, ce n'est guère mieux puisque les quads et les motos disponibles se comptent sur les doigts d'une main. Il ne faut pas non plus espérer un mode carrière ou un quelconque championnat. Non, il n'y a que des courses uniques, que l'on doit faire encore et encore pour débloquer progressivement un peu plus de contenu. Inutile de dire qu'avant d'atteindre le niveau 25, stade auquel on débloque une poignée d'autres circuits, il faut passer des heures à tourner en rond sur les tracés de base…

Et comme les défauts traditionnels de la franchise énumérés plus haut n'ont pas du tout été corrigés, il va sans dire que ce *MX vs ATV Alive* est l'exemple type du projet bancal et peu scrupuleux qu'on ne veut surtout pas voir se généraliser à l'avenir.

Kévin Bitterlin

VERDICT : 09/20

Si la formule MX vs ATV *n'a pas évolué sur le fond, la forme a subi une révolution que l'on espérait plus attractive. En l'état, et même pour 40 €,* Alive *s'apparente à une coquille vide.*

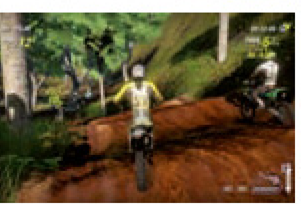
LE PITCH

MX vs ATV Alive propose des courses de motocross et de quads sur des circuits tout-terrain. Le jeu dispose aussi d'une dimension « freestyle » où il faut accumuler des points en réalisant les figures les plus sophistiquées possibles.

À RETENIR

POUR LA COLLEC
En amassant de l'Xp et en enchaînant les level-up, il est possible de débloquer des tonnes et des tonnes de contenus pour customiser son pilote ou sa bécane.





COUP DE SPEED
Chaque véhicule a une jauge de boost. En sortie de virage ou pour mieux franchir des bosses, on peut actionner son embrayage et donner un joli coup de fouet.



Attendez-vous à de nombreux combats, plutôt simples. Les affrontements avec les boss demanderont plus de tactique.



Beaucoup de personnages rejoindront l'équipe en cours de route, et pourquoi pas quelques monstres !



Le curling, une nouveauté du remake qui utilise le stylet.



Genre RPG
Testé sur DS
Éditeur Square Enix
Développeur Arte Piazza
Nombre de joueurs 1
Online Non
Prix env. 40 €
Sortie Disponible

DRAGON QUEST VI

PREMIÈRE SORTIE EN OCCIDENT D'UN GRAND RPG DE L'ÈRE 16 BITS. UN CLASSIQUE QUI A TRÈS BIEN VIEILLI

Encore un ! Mais quel RPG japonais des années 90 n'a pas encore son remake DS ? Logique mercantile, d'accord. Intérêt nostalgique aussi, mais il serait réducteur de ranger *Dragon Quest VI : Le Royaume des Songes* parmi les titres poussiéreux réservés aux archéologues du genre. Ce serait même du gâchis tant cet épisode, né en 1995 sur Super Nintendo et sorti uniquement au Japon, mérite l'attention.

Graphiquement « rafraîchi » grâce à un mélange de 2D et de 3D, comme ses prédécesseurs, *Dragon Quest VI* n'accuse jamais son âge. Il se révèle étonnamment abouti dans sa gestion de la liberté offerte au joueur, reposant sur un agréable compromis entre couloir et monde ouvert. La carte se découvre assez vite et le pouvoir de téléportation permet de la parcourir sans que les trajets ne deviennent répétitifs, d'autant plus nombreux qu'il faut jongler entre rêve et réalité.

On pourrait penser que le découpage de l'aventure en courtes missions (aller chercher ceci, rapporter cela) provoque la lassitude, mais en réalité elles constituent autant de repères. Le joueur a toujours quelque chose de précis à faire, mais libre à lui de s'écarter de la quête principale. Et des possibilités de le faire, il y en a ! Collecte de mini-médailles, curling, recrutement de monstres, arène ou casino, *Dragon Quest VI* compte, dès le début de la partie, pléthore de mini-jeux. De quoi s'occuper entre deux séances de leveling.

LEVEL UP OR DIE

C'est la réponse à tous les obstacles, ou presque : magies et classes se débloquent en accumulant de l'expérience. Les personnages, qui peuvent changer de catégorie à volonté (voleur, guerrier, prêtre…), montent d'ailleurs très vite en niveau, et c'est un plaisir de flanquer une raclée à des ennemis qui posaient problème quelques heures plus tôt. Le leveling se prêtant plutôt bien au jeu sur portable, cet aspect n'est pas rebutant. Il fait partie des rides délicieuses de *Dragon Quest VI*, même si certaines sont plus gênantes : la gestion de l'équipement est particulièrement fastidieuse et la bande de héros compense des motivations relativement quelconques par une détermination attachante.

Des détails qui n'entachent jamais le drôle de voyage temporel créé par Square Enix.

Guillaume Pajot

VERDICT : 17/20

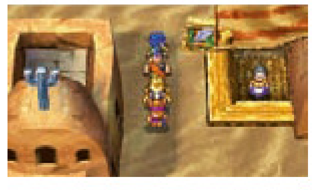
Loin d'être un simple investissement nostalgique, Dragon Quest VI *constitue un épisode très abordable pour qui s'intéresse à la série. 16 ans plus tard, il reste une référence.*

LE PITCH

En guerre contre le démoniaque Meurtor dans le monde réel comme celui des rêves, le héros ne sait plus vraiment à quel univers il appartient. Aidé du colosse Olivier et de la magicienne Emilie, sa croisade se transforme en quête d'identité…

À RETENIR

ALLÉLUIA
Les églises sont des points de passage indispensables pour sauvegarder, ressusciter et guérir ses personnages, modifier leur classe…





V.F.
« Le temps, c'est du gluant ! », disait Carl Baudeglaire. Voilà une des nombreuses maximes rigolotes disséminées dans le jeu, qui bénéficie d'une très bonne traduction.

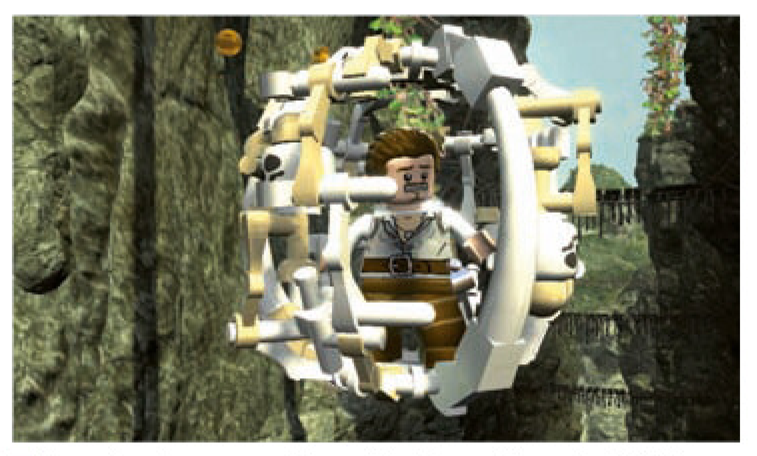


JOYPAD ÉGALEMENT SUR 3DS
Nous avons testé la version 3DS de *LEGO Pirates des Caraïbes*, qui impressionne par ses graphismes soignés même si les niveaux ont été sensiblement simplifiés.

Comme toujours, il faut pulvériser systématiquement le décor pour progresser.



Les combats au sabre ont gagné en dynamisme et intègrent même un système de combo très basique.



Une scène fameuse qui donne lieu à une phase de plate-forme.



Genre Action/réflexion
Testé sur Xbox 360
Dispo sur PS3, Wii, PSP, DS, 3DS, PC
Éditeur Disney Interactive
Développeur Traveller's Tales
Nombre de joueurs 1-2
Online Non
Prix env. 50 €
Sortie Disponible

LEGO PIRATES DES CARAÏBES : LE JEU

PLUS BEAU ET PLUS TRAVAILLÉ QUE SES PRÉDÉCESSEURS, CE JEU LEGO DONNE VRAIMENT ENVIE DE PRENDRE LA MER

La formule passe-partout des jeux *LEGO* est devenue pour beaucoup de fans de grosses licences cinématographiques l'assurance de jouer à des adaptations vidéoludiques acceptables. *LEGO Pirates des Caraïbes* est d'ailleurs là pour confirmer que les développeurs de Traveller's Tales n'ont pas leur pareil pour saisir l'âme des franchises qu'ils s'approprient, bien mieux souvent que les versions plus « classiques ».

HISSEZ HAUT

On retrouve ici la trame des quatre films de la saga (y compris *La fontaine de jouvence*, en salle), répartis en autant de campagnes composées chacune de cinq chapitres. Les passages les plus célèbres donnent lieu à des niveaux bien pensés et bénéficient d'une réalisation graphique au-dessus de la moyenne des « productions *LEGO* », dans la lignée du récent *Star Wars*. On pense notamment aux passages de nuit ou sous la pluie, qui font oublier le côté « jouet » du design pour offrir des sensations presque réalistes. Côté gameplay, *LEGO Pirates des Caraïbes* innove en basant la progression sur une logique de recrutement. Il faut, au fil de l'intrigue, rendre divers services à des personnages secondaires (généralement en leur apportant des objets) pour grossir nos rangs, jusqu'à sept recrues (en plus de Jack) entre lesquelles on zappe ensuite à volonté, en fonction des capacités requises. Il est également fréquent que l'on utilise des animaux (chien, cheval, cochon…) pour les diriger ponctuellement ou s'en servir comme monture. Quant aux énigmes, elles s'avèrent très bien conçues et se prêtent parfaitement à des parties en coopération.

Chaque chapitre étant très long et bourré d'objets à collecter, on se retrouve avec une durée de vie très conséquente et – de loin – l'épisode le plus complet de toute la gamme *LEGO*. Si en plus vous êtes fan de Jack Sparrow…

Denis Brusseaux

VERDICT : 16/20

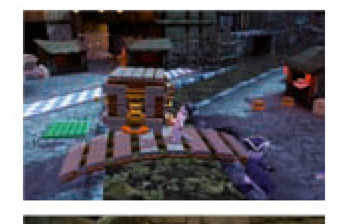
Même si l'expérience reste un peu répétitive, la richesse de contenu et les trouvailles de gameplay rendent ce jeu accessible à un public de gamers encore plus large.

LE PITCH

Les aventures de Jack Sparrow ont été un succès phénoménal sur grand écran, il y a donc toutes les raisons pour qu'elles cartonnent aussi au format LEGO, d'autant que cet épisode est l'un des plus réussis et des plus complets de la gamme. Avec même quelques surprises au programme…

À RETENIR

PUZZLES PARTOUT
L'essentiel des phases de réflexion consiste à déplacer des objets pour activer des interrupteurs, ou à fabriquer des véhicules et outils en LEGO.





PORTRAITS CRACHÉS
Bien que modélisés sous la forme de têtes sphériques jaunes muettes, les divers protagonistes de la saga sont reconnaissables. Un vrai tour de force !



Ryu Hayabusa, le héros de *Ninja Gaiden*, fait un retour très remarqué. Le personnage paraît même d'ailleurs un peu trop puissant.



Durant le tutorial, les instructions s'affichent en bas de l'écran. Simple et pratique.

Le titre s'en tire très bien d'un point de vue technique.



Genre Combat
Testé sur 3DS
Éditeur Tecmo Koei
Développeur Team Ninja
Nombre de joueurs 1-2
Online Oui (2 max)
Prix env. 45 €
Sortie Disponible

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

POUR LEUR ARRIVÉE SUR 3DS, LES COMBATTANT(E)S DU TITRE DE TECMO NE MANQUENT PAS D'ARGUMENTS CONVAINCANTS

Question : un jeu de combat peut-il afficher une réelle ambition narrative sans tomber dans le kitsch et le rébarbatif ? Peu probable et ce n'est pas *Dead or Alive Dimensions* qui changera la donne. Du haut de ses cinq chapitres mettant l'accent sur un personnage emblématique (tour à tour Kasumi, Helena ou encore Ryu Hayabusa), le mode « Chroniques » nous inflige des cinématiques sans fin à la mise en scène paresseuse, bien souvent une série d'images fixes accompagnées d'un travelling. Difficile, dans ces conditions, de s'investir dans la quête de ces éternels combattants. Heureusement, chaque cut-scene peut être zappée et on peut alors se concentrer sur l'essentiel : la baston. Une baston classique, sans prise de risque et qui s'accommode plutôt bien des boutons de la 3DS. Également tutorial très progressif, le mode « Chroniques » reste indispensable pour le débutant et, qui sait, il saura peut-être accrocher les fans absolus – et patients – de *Dead or Alive*.

LE CONTENU À L'HONNEUR

Mais cette tentative ratée de scénarisation n'est qu'une très petite partie de ce que propose *Dead or Alive Dimensions*. Impossible de nier son côté gargantuesque, tant par ses modes de jeu que par son casting, aussi généreux que les formes de certaines combattantes. On retrouve ici un véritable best of de la série, avec 26 personnages issus d'une longue lignée d'épisodes : Tina, Helena, Christie, mais également quelques boss comme Raidou ou Alpha 152. Bref, il y a de quoi faire. Même topo du côté des modes, qui offrent tout ce qu'on attend, aujourd'hui, d'un jeu de combat : multijoueur en local et online, entraînement, arcade, survie… Sans oublier le « fameux » mode album photo 3D, qui propose de capturer sous toutes les coutures chacun (chacune surtout, le pedigree sexy de *DOA* étant inévitable) des héros et héroïnes. Ce copieux plat s'accompagne d'une réalisation colorée et précise, que le relief met bien en valeur.

Dead or Alive Dimensions reste donc un joli cadeau pour les fans, qui découvriront ici un des épisodes les plus complets de la série. En revanche, autant être clair : il n'innove pas sur le fond, et la 3D est plus anecdotique qu'autre chose. On ne peut pas tout avoir.

Jean-Kléber Lauret

VERDICT : 14/20

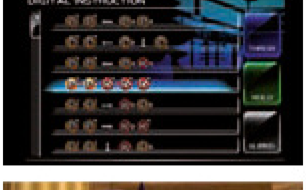
DOA Dimensions fait dans l'exhaustif. Joli casting, modes à foison et belle réalisation rendent l'achat recommandable pour les amateurs de baston. Mais la 3D est oubliable.

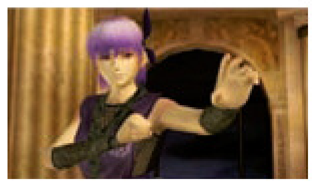
LE PITCH

Une grosse poignée de personnages sont à l'honneur dans le mode « Chroniques » : Helena succède à son père à la tête de DOATEC, Azumi cherche à venger la mort de son frère Hayate, Hayabusa s'est juré de la protéger…, et tout ce petit monde se croise dans un scénario à tiroirs des plus confus.

À RETENIR

PLUS ACCESSIBLE
Outre la maniabilité classique à la croix, il est possible d'exécuter des combos d'une simple pression sur l'écran tactile.



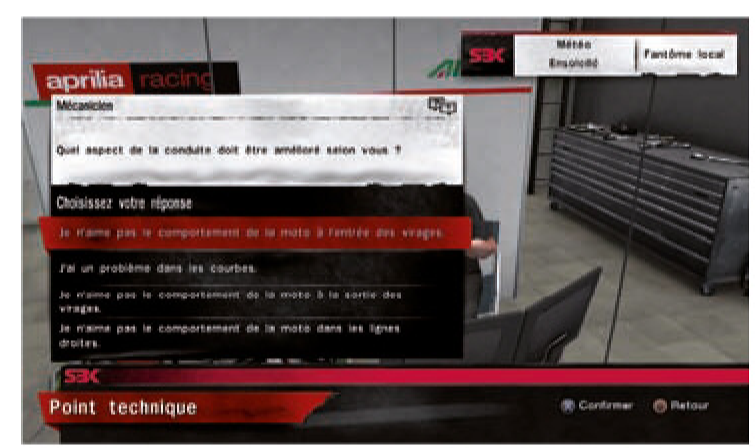


STREET PASS PARTOUT
On peut récupérer les « ghost » d'autres joueurs via le Street Pass, que l'on peut ensuite affronter à loisir. Autre bonus : 34 costumes à télécharger, du 20 mai au 22 juin.



Dans le mode carrière, le fait de faire des figures vous permet de gagner des points de réputation.


Dans un jeu de moto, les vues embarquées n'ont jamais été simples pour maîtriser sa machine.



Grâce à votre ingénieur, vous trouvez un bon set-up.



Genre Course
Testé sur PlayStation 3
Dispo sur Xbox 360, PC
Éditeur Black Bean
Développeur Milestone
Nombre de joueurs 1
Online Oui (16 max)
Prix env. 60 €
Sortie Disponible

SBK 2011

SI VOUS N'AVEZ PAS ENCORE GOÛTÉ AUX JOIES DES COURSES DE MOTOS, SBK 2011 PEUT ÉVENTUELLEMENT FAIRE PARTIE DE VOTRE LUDOTHÈQUE

Si la série de Milestone a toujours su retranscrire avec un certain réalisme le championnat du monde Superbike, cette version 2011 nous laisse sur notre faim.

Premier point et certainement le plus important : la qualité graphique. En effet, les textures sont grossières et les détails des tracés quasi inexistants. Incroyable de sortir en 2011 une aussi médiocre réalisation. Seule la modélisation des motos a semble-t-il bénéficié d'un certain soin. Autre déception : la gestion du mode simulation. Si le gameplay reste fidèle à la série, à savoir une gestion délicate de la moto – avec quelques bémols concernant les chandelles à plus de 200 km/h –, il n'en est rien une fois dans le paquet. Si par exemple vous percutez des concurrents, tout le monde reste sur la piste et vous aurez droit à un effet sonore d'un autre âge.

DE BONNES IDÉES, MAIS...

Malgré tout, le mode carrière offre une progression intéressante puisqu'à l'instar de la plupart des jeux actuels, vous devrez atteindre des objectifs précis comme par exemple terminer devant un pilote ou encore obtenir une place définie au championnat. Si les objectifs sont remplis, vous augmenterez votre réputation. Un système éprouvé mais qui fonctionne toujours. Le SBK Tour, quant à lui, offre différents challenges pour débloquer des récompenses mais aussi des motos et des pilotes.

Une fois dans votre garage et avant d'attaquer une séance, vous avez la possibilité de dialoguer avec votre ingénieur pour améliorer le comportement de votre moto. Pour cela, vous posez des questions, par exemple : « La moto a un problème de stabilité, que faire ? » Après plusieurs questions/réponses, votre ingénieur va lui-même régler votre moto. Très bonne idée, même si le champ d'action reste relativement réduit, mais il est vrai que l'impact sur le setting est là. Enfin, le jeu propose l'ensemble des équipes et pilotes du Superbike mais aussi des catégories Supersport, STK 1000 et Légende.

Même si l'intention est là, force est de constater que cette version 2011 n'offre quasiment rien de nouveau. En tout cas, elle ne propose certainement pas une réalisation digne d'un jeu 2011. Dommage.

Laurent Dehepppe

VERDICT : 12/20

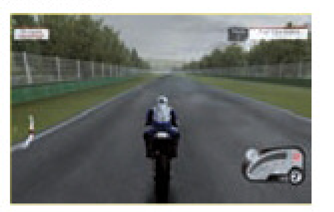
SBK 2011 *n'est certainement pas le jeu que l'on attendait. Dirigez-vous plutôt sur SBK X sorti l'année dernière et disponible à petit prix.*

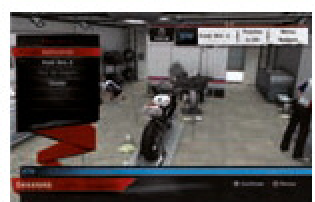
LE PITCH

Participez au championnat du monde Superbike avec pour objectif de gagner de l'expérience et de signer pour les meilleures équipes du plateau 2011. Le titre propose aussi un mode time-attack, course rapide ou encore un multijoueur.

À RETENIR

MÉTÉO
Sur les 16 tracés que compte le jeu, vous pourrez lors de week-ends rencontrer différents types de météo. Soleil, pluie, humide ou encore aléatoire.





MEETING
Lors des week-ends de course, vous pourrez participer à plusieurs sessions d'essais afin de peaufiner vos réglages pour la superpole et la course.

À NE PAS TÉLÉCHARGER CE MOIS-CI…

KINECT SPORTS

Kinect Sports est un jeu que l'on sort volontiers entre amis. Zéro temps d'apprentissage, des confrontations immédiates à deux, des rires, de la sueur… Voilà d'ailleurs ce qui nous intéresse avec le pack additionnel *Calorie Challenge* qui annonce la couleur : brûler les calories, et donc s'agiter comme un damné. Clin d'œil sympathique, les persos à affronter représentent les aliments à éliminer, et le calcul des calories brûlées (jusqu'à 238 en 30 minutes face à la Pizza Surentraînée !) devient ludique. Malheureusement, il n'y a rien d'autre à se mettre sous la dent, et ça coûte quand même 320 MS points.



DISSIDIA 012 FF

Nous avions apprécié voir *Dissidia FF* revenir sur PSP dans un nouvel épisode plus complet et au gameplay remanié pour être toujours plus tactique. Un jeu qui reste néanmoins à conseiller aux fans de l'univers, qui devraient être les premiers intéressés par les DLC proposés. Mais à 0,79 € le costume et 0,99 € le pack de quelques musiques, c'est clairement limite. Surtout qu'à ce prix, on trouve des jeux originaux sur les boutiques d'applications mobiles. L'initiative plaira peut-être aux fanatiques, mais elle est trop mercantile pour que l'on cautionne.



Machines PS3, 360, PC (Warp)
Sortie Disponible (The Fancy Pants Adventures), été 2011 (Warp)

EN DUO

EA INVESTIT LE LIVE ET LE PSN AVEC DEUX TITRES

Jusqu'ici, ce n'est pas l'éditeur que l'on a vu le plus sur le terrain du « petit jeu à télécharger ». Mais les choses pourraient changer si Electronic Arts rencontre le succès avec deux productions aussi différentes que sympathiques : *The Fancy Pants Adventures* et *Warp*.

La première, développée par Over the Top et Born Games, est sortie fin avril et coûte 800 MS points. Dans *The Fancy Pants Adventures*, les influences sont évidentes : un jeu de plate-forme en 2D, jouable jusqu'à 4 et dans lequel il faut tout autant aider et battre ses camarades pour avancer… Il y a du *New Super Mario Bros. Wii* dans cette aventure, tout en légèreté avec ses graphismes cartoon et ses héros minimalistes. Un bon jeu auquel on reprochera simplement le côté un peu « foutoir » de l'écran avec 4 persos si petits et le dézoom à fond.

Développé par Trapdoor, *Warp* n'est pas encore sorti. Il se joue en solo et l'on y incarne une sorte de Blob qui doit s'évader d'un centre sous-marin. L'idée : on prend le contrôle des corps et de certains objets pour passer inaperçu et avancer de salle en salle. Le plus : en agitant frénétiquement le stick gauche, les ennemis ainsi « pénétrés » explosent dans une sublime gerbe de sang ! Bref, puzzle et infiltration pour une aventure plutôt fun. Reste à en connaître le prix.



UN JEU DE PLATE-FORME EN 2D DANS LEQUEL IL FAUT TOUT AUTANT AIDER ET BATTRE SES CAMARADES POUR AVANCER… **IL Y A DU NEW SUPER MARIO BROS. Wii DANS CETTE AVENTURE**

Machines PS3, Xbox 360 / **Développeur** Housemarque / **Genre** Action/plate-forme / **Sortie** Disponible

EN OMBRES CHINOISES

TROP SIMPLE, UN PEU COURT, ET POURTANT OUTLAND NOUS PLAÎT

Outland (800 MS points/10 €) est une superbe réussite entachée par deux points noirs. Le jeu se termine en 4 heures et n'offre quasiment aucune résistance. Mais impossible de ne pas tomber sous le charme. Arrière-plans façon aquarelle et action en ombres chinoises, univers vivant et poétique, un nouveau tour de force arty. Le gameplay, lui, revisite celui d'*Ikaruga* dans des environnements dédaléens, mais malheureusement trop balisés pour que l'on s'y perde. Un mot sur les boss, presque tous magistraux. Ultime regret, la coop n'est accessible qu'en ligne. Des défauts qui n'éclipsent pas pour autant ce trésor d'inspiration. À essayer absolument.







SAVANT FOU !

Vous n'êtes pas obligé de jouer les sadiques dans *Warp*. Les savants ont peur de vous, et restent tétanisés quelques secondes après avoir été « pénétrés ». Libre à vous d'en profiter pour avancer… ou de les tuer le plus gratuitement du monde.

Machine Xbox 360 / **Dév.** Killspace Ent.
Genre Shoot them up / **Sortie** Disponible

UNE LICENCE QUI SE BANALISE

YARS REVENGE, SHOOT THEM UP REVISITÉ SANS AMBITION

Le seul vrai problème de ce *Yars Revenge* (800 MS points), c'est qu'il n'a finalement plus grand-chose à voir avec le grand jeu sorti sur Atari 2600. Certes, ses 6 niveaux ne se déroulent que sur 3 environnements et sa bande-son n'a clairement pas la pêche, mais le shoot them up exploite bien les sticks et les gâchettes, se montrant efficace là où il faut, c'est-à-dire dans l'action. On finit donc par oublier cet enrobage cel shadé du jeu qui revisite très librement l'original, appréciant les jolies esquisses et profitant du mode 2 joueurs en local. Le fond du jeu est bon, le reste un peu moins. Ça suffira pour ceux qui ont déjà écumé tous les titres du genre sur le XBLA, les autres investiront leurs MS points ailleurs.





Machine PS3 / **Développeur** Naughty Dog / **Genre** Action/aventure / **Sortie** 1er novembre 2011

TOUJOURS PLUS DE MULTI

LE MULTIJOUEUR D'UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION SERA RICHE ET JOUABLE DÈS LE 28 JUIN

Car sauf imprévu, c'est le 28 qu'une bêta multijoueur sera lancée pour le nouveau Naughty Dog, *Uncharted 3: Drake's Deception*. Sony l'avait déjà fait pour le précédent épisode, mais l'objectif était différent : il s'agissait alors de tester le multi, de comprendre si ses ressorts s'accordaient bien à une série solo. Désormais, l'expérience acquise doit permettre de franchir un cap : avec ses modes de jeu compétitifs (Deathmatch en équipe de 2, Free for All…), les joies de la customisation, un système de médaille permettant d'acquérir des armes à usage unique (façon *Call of Duty*), l'intégration des réseaux sociaux (!) Facebook et Youtube, de la coopération…, le tout servi avec un vrai sens de la mise en scène, il y aura de quoi faire ! Un code pour la bêta sera fourni avec chaque version d'*inFamous 2*.



À TÉLÉCHARGER CE MOIS-CI…

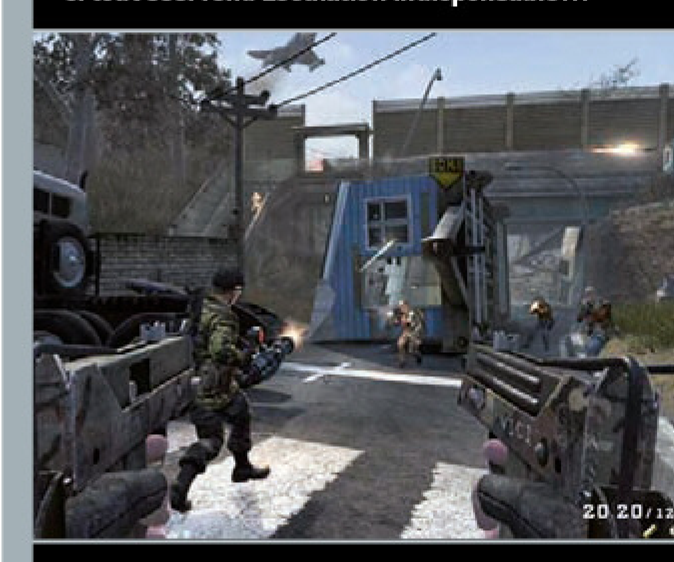
FINAL FANTASY V

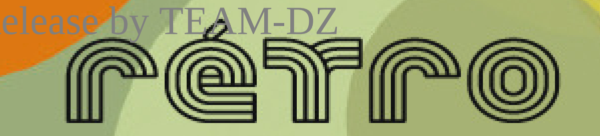
Avis aux possesseurs de PS3 et de PSP, *Final Fantasy V* débarque sur le PSN dans la version à l'époque sortie sur PSone, celle enrichie de quelques cinématiques toujours appréciables. *Final Fantasy* d'une grande qualité, à l'épopée unique et au système de jeu qui rappelle les plus belles mécaniques de précision, ce volet mérite le détour. En équipe de quatre, on ne se lasse pas de jouer avec l'Active Time Battle et de bidouiller entre les jobs et compétences de ses héros. Certes, celui-ci n'a pas l'aura des épisodes qui l'entourent (les mythiques *FF IV* et *VI*), mais il reste un très bon RPG… signé Squaresoft.



CALL OF DUTY

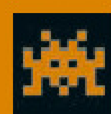
Le premier DLC pour *Black Ops* a fait un carton (1,4 million de téléchargements en 24 heures !) et ce devrait être la même chose pour *Escalation* qui débarque en exclusivité sur le Xbox Live. Au programme, quatre nouvelles cartes bien fichues et très variées (Zoo, Convoy, Hotel et Stockpile), ainsi que des nouveautés côté zombies avec le niveau Call of the Dead qui profitera même de quelques guests spécialisés dans l'horreur, comme George Romero, Robert Englund (*Freddy*) ou Sarah Michelle Gellar (*Buffy*). De là à savoir si tout ceci rend *Escalation* indispensable…







LES TRÉSORS DE CAPCOM



Capcom, on aurait aujourd'hui tendance à le catégoriser dans les éditeurs qui profitent de leurs licences installées, éprouvées. Logique. Sauf que, pendant ses premières années (Capcom débarque dans les salles d'arcade en 1984 avec *Vulgus*), le développeur a créé de nombreux personnages et gameplays, lorgnant autant du côté du run'n gun que du shoot them up pur. Si l'on pense immédiatement à *Strider*, à *Ghosts'n Goblins* ou à *Bionic Commando*, d'autres titres, d'autres personnages sont restés dans l'ombre, à peine exploités le temps d'une virée. Pourquoi n'ont-ils pas été remis au goût du jour ? Qu'est-ce qui, dans leur jouabilité, leur ouvre ou leur ferme une exploitation future ou présente, en boîte ou sur PSN/XBLA dans des remakes ? Si l'on comprend aisément que des *Led Storm*, des *UN Squadron* ou des *Last Duel* n'aient pas trouvé place sur consoles depuis le milieu des années 90, pour d'autres titres les raisons s'avèrent beaucoup plus obscures. Petit tour dans le grenier de l'éditeur nippon pour y redécouvrir certaines de ces perles cachées. Et peut-être, qui sait, lui donner des idées…

■ Raphaël Lucas

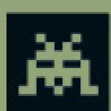




Développeur Capcom / Sortie 1987

BLACK TIGER

LE JEU QUI A ANNONCÉ LES ÉVOLUTIONS DE L'ACTION-AVENTURE



Moins connu que *Ghosts'n Goblins*, *Black Tiger* (aussi appelé *Black Dragon* au Japon, dans une version plus difficile) s'approprie les concepts du classique de Capcom, et de *Castlevania*, pour mieux les interpréter à l'aune d'une grille de lecture façon *Donjons & Dragons*. Même système d'armure et d'armes évolutives que *Ghosts'n Goblins*, oui, mais pour les récupérer, il fallait collecter des pièces d'or et vider sa bourse dans des boutiques rencontrées chemin faisant. Une belle originalité, véritable intégration de concepts de RPG – clés pour ouvrir les coffres, trésors piégés et autres –, pour un jeu d'action japonais sorti en 1987, alors que le J-RPG venait juste de naître l'année précédente (*Dragon Quest*) et que le Dungeon Crawler ou le *Rogue*-like n'étaient pas si implantés que cela au Japon.

De plus, en mettant en scène des niveaux se déroulant horizontalement et verticalement (déjà dans *Ghosts'n Goblins*), *Black Tiger* poussait le joueur à nettoyer méthodiquement chaque portion de la map, tout en faisant preuve de belles compétences en la chose « plate-forme ». Le tout en temps limité… *Black Tiger* annonçait une forme de jeu total (que *Gods*, des Bitmap Brothers, ou *Myth: History in the Making*, de System 3, copièrent), une sorte de genèse du jeu d'action-aventure actuel, genèse facilement adaptable à la 3D donc…

Développeur Capcom / Sortie 1988

FORGOTTEN WORLDS

UN SYSTÈME DE TIR TRÈS AVANT-GARDISTE…

Si *Forgotten Worlds* n'est pas le premier shoot them up avec visée libre de Capcom (*Section Z* et *Side Arms* l'ont précédé), c'est celui qui amène, en 1988, le plus de nouveautés. Fini de shooter seulement à droite et à gauche comme précédemment, les deux soldats anonymes tirent dans huit directions, indépendamment de leurs mouvements et des scrollings multidirectionnels.
Cette maniabilité était, sur arcade, uniquement possible grâce à une molette tournant à vide, et permettant de viser efficacement. Évidemment, sur ordinateurs et consoles, les développeurs se sont décarcassés pour tenter de trouver une solution (maintenir appuyé le tir pour tourner sur soi sur ordi, utiliser les deux boutons de tir pour orienter l'arme vers la droite ou la gauche sur Master System…) ! Une sortie actuelle, et plutôt logique, de *Forgotten Worlds*, sur PSN ou XBLA, verrait le jeu de Capcom user des deux sticks, comme sur les versions PS2 et Xbox de *Capcom Classics Collection*, ou comme dans tous les shoots sortant aujourd'hui. Alors, qu'est-ce qu'on attend ?

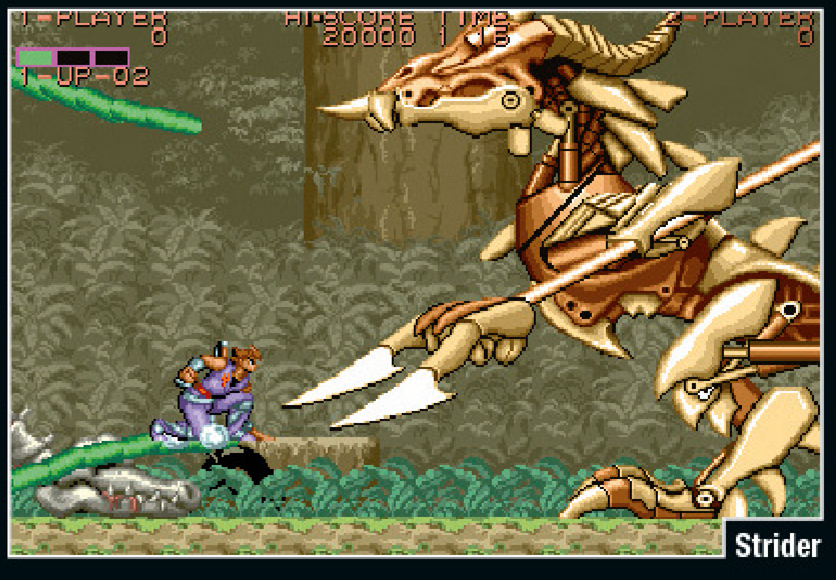


ADAPTER CAPCOM

LES HITS DU DÉVELOPPEUR N'ONT PAS TOUJOURS ÉTÉ À LA FÊTE



Dans les années 80, Capcom a beau avoir redéfini le level design des jeux d'arcade (*Strider*, *Ghouls'n Ghosts*), de nombreux joueurs n'ont découvert sa production qu'au travers d'adaptations sur micro-ordinateurs. Développées par Arc Developments (portage de *Forgotten Worlds* ou de *Dragon Breed* pour Activision), fondé par d'anciens d'Elite Systems, Probe Software (*Side Arms Hyper Dyne*) ou Tiertex (*Strider*, *Dynasty Wars*), ces versions coupaient dans le gras (moins de niveaux, des boss oubliés) et se permettaient même de transformer les compositions musicales des jeux ! Si la gigue endiablée, celtique, inoubliable, de Tim Follin pour *Ghouls'n Ghosts* sur Amiga ne déparait pas le décorum, le résultat était trop souvent lamentable, n'épaulant que mollement des réalisations graphiquement limitées. Et pas uniquement pour cause de limites des machines. La plus belle preuve : ce *Strider* adapté par Tiertex pour l'Amiga, où l'action n'occupe qu'une moitié de l'écran, où les séquences-clés passent à la trappe (l'orage du deuxième niveau, le boss de fin, certains dinosaures). Pire, le dernier écran vous explique qu'après cet entraînement, vous êtes prêt à tenter la vraie guerre ! Comprendre : à vous déplacer dans une salle d'arcade pour jouer au véritable *Strider*. Un peu scandaleux, non ?



Strider



Ghouls'n Ghosts

Développeur Capcom / Sortie 1987

TIGER ROAD

UN PEU D'ACTION, BEAUCOUP DE PLATE-FORME



Alors que l'on considère que *Strider* et *Ghouls'n Ghosts* ont revigoré le level design des jeux d'arcade, *Tiger Road*, lui, varie tout autant ses décors, armes, ennemis et routines en intégrant de plus en plus de plate-forme, en jouant avec la verticalité (cape volante du héros, ninja cerf-volant, ennemis gonflés à l'hélium)… Bref, comme dans les jeux précités, Capcom avait compris comment dynamiser sa narration ludique, et la nécessité de changer d'ambiance et de challenge à chaque salle. Sorti deux ans plus tard, *Strider* accélérera encore la cadence avec une nouvelle situation toutes les 15 secondes, des côtes et pentes improbables, ses jeux sur l'inertie…

Deux problèmes cependant se dressent devant l'adaptation actuelle de *Tiger Road* : son héros chauve (« bonjour Kratos, comment allez-vous ? ») et un environnement graphique qu'on rapprocherait inévitablement de celui de *Sengoku Basara*. Bref, oublions le maître de la technique du tigre d'Oh-Lin pour un retour sur le devant de la scène, ou alors uniquement sur boutique en ligne.



4 AUTRES CLASSIQUES

GUN. SMOKE / 1985

Du *Commando*-like version western, avec des idées de *Section Z*.



TROJAN / 1986

De l'action-aventure sans véritable intérêt, si ce n'est l'utilisation d'un bouclier.



AVENGERS / 1987

Une idée folle : créer un beat them all vu du dessus. Mouais…



WILLOW / 1989

Une adaptation réussie du film du même nom. Colorée et fun.



LE MOIS PROCHAIN

JOY-PAD




survivre (v.) :
rester en vie après une attaque de créatures hostiles susceptible d'entraîner la mort.
RED FACTION
ARMAGEDDON
REDFACTION.COM
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
Syfy
volition inc
THQ
© 2011 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. THQ, Volition, Inc., Red Faction: Armageddon and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.